

Regolamento

INTRODUZIONE

Antiche Civiltà del Mare Interno (ACIS) è un gioco eccitante, facile da apprendere, ma difficile da padroneggiare, nel quale i giocatori gestiscono le famose e leggendarie civiltà che crebbero e declinarono lungo le sponde del Mar Mediterraneo – che i romani chiamarono correttamente Mare Internum.

ACIS segue il corso di quattro Epoche, che corrispondono all'incirca ai seguenti periodi storici:

- Epoca I L'Età del Bronzo (3000 1200 a.C.)
- Epoca II L'età del Ferro (1200 750 a.C.)
- Epoca III La Nascita degli Imperi (750 100 a.C.)
- Epoca IV La Caduta degli Imperi (100 a.C. 500 d.C.)

Nel corso delle regole troverete numerosi approfondimenti come questo. Contengono esempi, chiarimenti, suggerimenti di gioco, note dell'ideatore, approfondimenti storici ed altre amenità per aiutarvi nel gioco.

PANORAMICA DEL GIOCO

In *ACIS* i giocatori comandano una delle principali potenze del tempo: Roma, Cartagine, Celtiberia, Gallia, Mauretania, Micene, Troia, Fenicia, Minos o l'Egitto.

Lo scopo del gioco è di accumulare con la vostra civiltà più punti vittoria (VP) rispetto a qualsiasi altra civiltà di un altro giocatore. Vi sono molti modi con i quali i giocatori ottengono VP, come costruire città e meraviglie, saccheggiare città, accumulare ricchezza o dominare i mari.

Una partita può durare sino a quattro Epoche, ciascuna delle quali è suddivisa da due a quattro turni. Durante ciascun turno vi sono quattro fasi che devono essere svolte una alla volta nell'ordine seguente:

- 1. Fase di Crescita
- 2. Fase delle Carte
- 3. Fase di Competizione
- 4. Fase di Valutazione

Alla fine dell'ultimo turno di ciascuna Epoca vi è una quinta Fase di Fine Epoca.

Altri scenari esposti nel Manuale del Giocatore possono iniziare in Epoche successive o terminare in Epoche precedenti, avere condizioni di vittoria variabili, o aggiungono regole speciali.

I CONTENUTI

Termini importanti del gioco	3
I componenti del gioco	4
La Mappa	4
Le Carte	5
I pezzi in legno	6
Schede delle Civiltà	7
Piazzamento Base per 2 giocatori Piazzamento Base per 3 giocatori	7
Piazzamento Base per 3 giocatori	9
Piazzamento Base per 4 giocatori	1'
Piazzamento Base per 5 giocatori	
Piazzamento Base per 6 giocatori	
Raggruppamento	
Fase di Crescita	
Fase di Ritiro	20
Fase di Acquisizione	20
Fase di Spostamento	
Fase di Disposizione	
Fase delle Carte	2
La Regola d'Oro	2
Carte Evento	2
Gioco di una Fato	2
Costruire una Meraviglia	23
Passare	23
Passare Fase di Competizione	23
Raggruppamento	23
Ordine di Risoluzione	23
Rimozione dei Dischi	24
Carte Competizione	24
Procedura di Competizione	2
Saccheggio (delle Città)	2
Fase di Valutazione	2
Fase di Dominazione dei Mari	26
Fase di Conta per la Vittoria	26
Fase di Sistemazione dell'Ordine di Turno	
Fase Aeneas	26
Fase di Fine Improvvisa	27
Fase di Pesca	27
Fase di Fine Epoca	2
Diplomazia	28

Regole Opzionali	28
Evento Finale dell'Epoca	28
Orde Barbariche	28
Fine Partita	28
Inventario	29
Crediti	29

TERMINI IMPORTANTI DEL GIOCO

Vi sono molti termini con i quali dovrete familiarizzare per comprendere meglio le regole del gioco.

Avversario

Tutte le fazioni ed i loro pezzi sono avversari le une rispetto alle altre, anche se controllate dallo stesso giocatore. I pezzi di una civiltà non sono mai avversari l'uno rispetto all'altro. Nel testo delle carte, avversario fa riferimento ad ogni fazione diversa da quella che gioca la carta.

Barbari

I Barbari in genere entrano in gioco mediante il gioco di una carta. Usano i dischi neri. I Barbari non sono una civiltà. I loro gruppi non sono mai Città e quindi non possono essere saccheggiati; gli effetti di una carta che si applicano specificamente alle civiltà non influenzano i Barbari; ecc.



Campo

In un'area, un Campo è un gruppo di esattamente 1 disco appartenente ad una singola fazione. I Campi di più fazioni possono occupare la stessa area. *In mare potreste pensare di un singolo disco come ad un gruppo di pescatori*.



Carta Competizione

Un tipo di carta che può essere giocata solamente durante la Fase di Competizione, e solitamente influenza solamente la competizione corrente.

Carta Evento

Un tipo di carta che solitamente deve essere giocata immediatamente quando viene pescata o rivelata.

Carta Investimento

Un tipo di carta che viene giocata a faccia in su sul tavolo con un numero variabile di dischi su di essa. La rimozione dei dischi in momenti successivi dà al suo possessore dei benefici.

Carta Negazione

Un tipo di carta che può annullare gli effetti del gioco di un'altra carta.

Città

In un'area di terra (solamente), una Città è un gruppo di 3 o più dischi appartenenti ad una singola civiltà. Le Città di più civiltà possono occupare la stessa area (cosa che crea un'area Contesa). I Barbari possono avere gruppi di tre o più dischi, ma non hanno Città.



Civiltà

La civiltà di un giocatore usa una serie di pezzi dello stesso colore ed ha una specifica area di origine sulla mappa. Nota: a seconda dello scenario giocato, un giocatore potrebbe controllare più di una civiltà o la civiltà potrebbe essere comandata dal sistema di gioco (questo è detto NPC).

Condivisa

Un'area condivisa è un'area occupata da due o più fazioni.

Contesa

Se un'area è occupata da più di una fazione ed almeno una di queste fazioni ha due o più dischi presenti, quell'area è Contesa. Le aree Contese devono risolvere una competizione entro di esse durante la Fase di Competizione.

Controllo

Un'area occupata esclusivamente da una singola fazione – cioè, non contiene dischi avversari – è Controllata da quella fazione.

Deposito

Quando non sono sulla mappa, sulla propria Scheda della Civiltà o su una carta, i dischi di una civiltà sono tenuti da parte sul tavolo davanti al possessore, nel suo "deposito". Quando ricevete istruzioni di "rimuovere" un disco dalla mappa o da una carta,

ponetelo nel deposito a meno che non sia indicato diversamente. Se ricevete istruzioni di "porre" un disco sulla mappa o su una carta, prendetelo dal vostro deposito a meno che non sia indicato esplicitamente in modo diverso.

Dominante

Una civiltà che Controlla un'area di mare con acque costiere Domina anche quell'area di mare se Controlla tutte le aree di terra adiacenti.

Epoca

Il fluire del gioco è suddiviso in quattro Epoche: la I, II, III e IV. Ciascuna Epoca è composta da of 2-4 turni e ciascun turno ha molte fasi.

Fazione

I Barbari e ciascuna delle civiltà sono fazioni.

Insediamento

In un'area, un Insediamento è un gruppo di esattamente 2 dischi appartenenti ad una singola fazione. Gli Insediamenti di più fazioni possono occupare la stessa area (il che creerebbe un'area Contesa). In mare pensate ad un gruppo di due dischi come ad un gruppo di incursori o ad una piccola flotta.



Nemico (& Nemico Primario)

Negli scenari con uno o più NPC [civiltà guidata dal gioco], una o più civiltà avversarie possono essere nemiche a ciascun NPC, attirando la sua ira. Se un NPC ha più di un nemico, uno di essi viene definito suo nemico Primario, attirando in modo preferenziale le sue ire.

NPC (Civiltà Non-Giocatore)

Nel gioco in solitario ed in alcuni scenari con più giocatori, un NPC è una civiltà guidata dal sistema di gioco invece che da un giocatore.

Occupare

Una fazione occupa un'area se quell'area contiene almeno uno dei suoi dischi.

I COMPONENTI DEL GIOCO



LA MAPPA

Aree

L'area di gioco è focalizzata sulla zona del Mar Mediterraneo e dintorni. Questa mappa è composta da spazi dette "aree", ciascuna identificata da un suo nome. Queste includono:



Aree di Terra (color marrone)

Aree di Mare (color blu)



Confini — Le aree di terra sono separate le une dalle altre da confini di colore marrone scuro; le aree di mare sono separate da confini di colore blu scuro. Le aree sono considerate adiacenti l'una all'altra se condividono un confine comune.

Nota: Il disegno del fiume Nilo che corre attraverso le aree del Delta del Nilo, dell'Egitto e di Kush non è un confine.

Isole — Alcune aree di terra o gruppi di aree di terra sono detti "isole", e sono identificate perché circondate da un confine giallo. *Ad esempio, la Corsica è un'isola, come invece è la combinazione di Sardegna/Nota*. Ogni area di terra di un'isola è adiacente ad ogni area di mare che tocca il suo confine giallo. *Ad esempio, sia la Sardegna che Nora sono adiacenti alla baia di Capua*.

Il disegno dell'isola, di colore marrone scuro, senza nomi che lo identifichino non costituisce un'area di terra. Queste aree non sono giocabili.



Chiarimento: la parte d'acqua che circonda un'isola ma entro il suo confine giallo non è un'area di mare separata.



Mari Costieri & Aperti — Le aree di mare sono divise in due tipi: "costiere" e "aperte". Le due aree di mare di colore blu scuro sono di mare aperto (*ad esempio, il Mediterraneo Orientale*); tutte le altre aree di mare sono costiere. Quando il termine "area di mare" viene usato senza ulteriori dettagli, fa riferimento ad entrambi i tipi. Le aree di mare aperto hanno molte caratteristiche particolari:

- Una civiltà non può avere un disco in un'area di mare aperto sino all'Epoca IV e non può avere più di 1 disco presente in ciascuna di esse.
- Non è consentita la competizione in un'area di mare aperto.

Aree Originarie — Le aree originarie sono le 10 aree di terra di color marrone chiaro che contengono un simbolo associato alla corrispondente civiltà. *Ad esempio, l'Egitto*.

Tabella dei Punti Vittoria — La mappa contiene una Tabella dei Punti Vittoria per i giocatori al fine di registrare i VP accumulati dalla propria civiltà nel corso della partita. Se il punteggio di una civiltà supera 20, ponete dischi bianchi sotto il segnalino VP – ogni tale disco significa "+20". Il totale VP di una civiltà non può mai scendere a meno di zero.

Varie — La mappa contiene una zona generica per registrare l'Epoca corrente, il turno, e l'ordine dei giocatori.

Errata sulla Mappa — Lo spazio "ATLANTICO" è un'area di mare costiera. "Baeleric Sea" è scritto sbagliato: dovrebbe essere Balearic Sea.

LE CARTE

Vi sono due tipi di carte nel gioco: Fato e Meraviglia.

Fato — Ciascuna carta Fato include:

- Nome ─ Il riferimento storico rappresentato dalla carta. Alcuni personaggi sono detti
 "Grande Personaggio".
- **®** N Una "N" in rosso entro un quadrato indica una carta Negazione che può essere usata per annullare tutti gli effetti di un'altra carta.
 - **E** (non nell'illustrazione) Una carta allineata orizzontalmente con una "**E**" in rosso entro un esagono indica una carta Evento che deve essere giocata immediatamente quando viene pescata o rivelata.
 - I (non nell'illustrazione) Una "I" in rosso entro un rettogolo indica una carta Investimento che viene giocata a faccia in su sul tavolo per benefici futuri.
 - C (non nell'illustrazione) Una "C" in rosso entro un cerchio indica una carta Competizione che può essere giocata solamente durante la Fase di Competizione.
- © Testo Indica al giocatore quando giocare la carta ed i cuoi effetti.
- Degenda Indica al giocatore cosa accade alla carta dopo averla giocata (se non viene



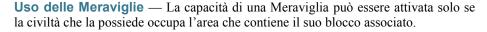
scartata).

© Numero ID — Il numero identificativo di ciascuna carta, talvolta usato per varie funzioni di gioco.

Pescare & Scartare — Le carte Fato sono pescate, durante il gioco, dal mazzo di pesca. Dopo che una carta Fato è stata giocata, viene scartata sopra un mazzo degli scarti, a faccia in su, posto accanto al mazzo di pesca, a meno che nella sua legenda non sia indicato specificamente un caso diverso. Se un mazzo di pesca esaurisce le carte nel mezzo di un turno, mescolate assieme le carte del mazzo degli scarti formando un nuovo mazzo di pesca.

Meraviglie — Le Meraviglie iniziano a faccia in su accanto alla mappa, con il loro blocco corrispondente sopra di esse. Ogni Meraviglia include:

- **⚠ Nome** La struttura storica rappresentata dalla carta.
- **(B)** Testo Indica ai giocatori quando la carta può essere usata e quali sono i suoi effetti. Le Meraviglie sono in uno di tre stati: "disponibile" se sono ancora accanto alla mappa in attesa di essere costruite; "costruita" se sono a faccia in su ed attive davanti ad un giocatore; o "distrutta" se sono a faccia in giù ed inattive a causa del gioco di alcune carte.





Dimensione della Mano

La dimensione massima della mano di ciascuna civiltà è 6. Se una civiltà si trova con 7 o più carte Fato in mano, deve immediatamente scartare quelle eccedenti – questo scarto avviene dopo la risoluzione di qualsiasi carta Evento pescata, in quanto queste carta non sono mai poste nella mano del giocatore. La mano di una civiltà non include le carte che ha a faccia in su sul tavolo.

Rivelare le Carte

Quando ricevete istruzione di rivelare la prima carta del mazzo di pesca, se la carta rivelata è un Evento risolvetelo immediatamente, poi seguite le istruzioni del rivelamento, poi scartate la carta se non era una carta Evento.

La Regola d'Oro

Quando l'effetto di una carta contraddice una regola o è in conflitto con una capacità sulla Scheda della Civiltà, la carta ha sempre priorità

Il chiarimento su alcuni effetti delle carte sono riassunti nel Manuale del Giocatore.

I PEZZI IN LEGNO

Cilindri — I cilindri bianchi si usano per indicare l'Epoca corrente, il turno corrente, e talvolta per indicare un'area che necessita di considerazione durante la Fase di Competizione.

Blocchi — I blocchi con adesivo si usano per indicare la locazione delle Meraviglie quando sono costruite.

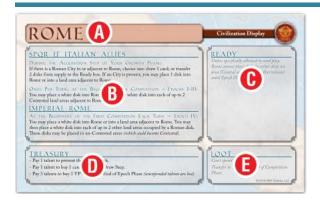
Prima della vostra prima partita, applicate un adesivo in ciascun blocco.

Dischi — Ciascuna civiltà userà 50 dischi di uno dei sei colori delle civiltà: rosso, verde, blu, porpora, marrone o giallo.

Nota dell'Ideatore: Questi dischi rappresentano non solo la popolazione, armate o marine, ma anche le forze economiche e culturali. Queste includono questi elementi ed altri elementi in comune quali il pensiero, le credenze, i rituali e le azioni che creano l'etica comune di un popolo e che rappresentano l'"anima" di una civiltà. Pertanto, un'area di terra con un disco rappresenta una cultura alquanto dormiente o stagnante che non sta crescendo. È una specie di esistenza sottostante, un'area di terra con due dischi rappresenta una cultura più vivace: un Insediamento. Un'area di terra con tre dischi rappresenta il gioi ello della corona per una civiltà: una città. In mare un singolo disco rappresenta pescatori o commercianti locali, mentre due dischi rappresentano un interesse nel controllo del mare, non necessariamente una crescita nelle complessità culturale.

I 50 dischi neri si usano per rappresentare i Barbari. I 50 dischi bianchi si usano come talenti e per vari scopi amministrativi.

LE SCHEDE DELLE CIVILTA'



Scheda della Civiltà

Ciascuna delle dieci schede delle civiltà nel gioco sono state associate alla Scheda della Civiltà. Ciascuna scheda include:

- A Il suo nome ed area originaria.
- (B) Le sue abilità speciali.
- © Casella Pronto si usa per tenere i suoi dischi colorati che sono disponibili per il piazzamento sulla mappa in quel turno.
- © Casella Tesoro si usa per tenere i dischi bianchi rappresentanti la sua ricchezza corrente, misurata in "talenti".
- **€** Casella Saccheggio Si usa come area temporanea per i talenti ottenuti dal saccheggio di Città durante la competizione. **Priorità delle Abilità** Quando un'abilità su una Scheda della Civiltà contraddice una regola, l'abilità ha sempre priorità.

PIAZZAMENTO BASE PER 2 GIOCATORI

Per piazzare un gioco base a due giocatori, seguite la procedura sottostante. Potete trovare molti altri scenari aggiuntivi per un numero variabile di giocatori (anche in solitario) nel Manuale del Giocatore.

Se questa è la vostra prima partita, vi raccomandiamo, dopo aver piazzato, di seguire l'Esempio di Gioco nel Manuale del Giocatore.

Prima della vostra prima partita, applicate gli adesivi in ciascun blocco quadrato.

Mappa — Ponete la mappa al centro del tavolo. Ponete un disco bianco in ciascuna delle seguenti 6 aree: Dalmatia, Adriatic Sea, Gulf of Taranto, Central Mediterranean, Bay of Sirt e Sirt. [N.d.T.: abbiamo scelto di non tradurre le denominazioni delle aree al fine di facilitare l'identificazione delle stesse sulla mappa].



Questa linea rappresenta il bordo occidentale della mappa per tutte le regole. Nel corso del gioco, nessun pezzo può mai muovere o essere posto in queste aree o in qualsiasi area ad occidente di esse.

- (B) Ponete i rimanenti dischi bianchi accanto alla mappa per l'uso futuro.
- © Cilindri Ponete un cilindro bianco nello spazio Epoca I, ed un altro nello spazio Turno 1. Mettete da parte gli altri cilindri per ora.



O Colori dei Giocatori — Ciascun giocatore sceglie il colore con il quale desidera giocare: rosso, verde, blu, porpora, giallo o marrone. I giocatori prendono i 50 dischi corrispondenti alla loro scelta e li pongono sul tavolo di



fronte a sé, a disposizione.

- **E** Barbari Porre i 50 dischi neri sul tavolo a disposizione per i Barbari.
- © Segnalini VP Ciascun giocatore pone uno dei loro dischi nello spazio 0 sulla Tabella dei Punti Vittoria.
- **© Ordine del Turno** Prendete un disco da ciascun giocatore e poneteli casualmente negli spazi 1 e 2 sulla tabella dell'Ordine di Turno delle Civiltà.
- (P) Civiltà Il primo giocatore sceglie l'Egitto o Troia, prende la sua Scheda della Civiltà associata e la pone sul tavolo di fronte a sé. Il secondo giocatore prende la Scheda dell'altra civiltà.
- ① Schieramento dell'Egitto Il giocatore egiziano prende 12 dischi da quelli disponibili e li distribuisce sulla mappa come segue:

- Un insediamento in ciascuno di Egitto, Kush, Libya, Nile Delta e Sinai. Un Campo in ciascuno di Red Sea ed Egitto ian Sea.





- O Schieramento di Troia Il giocatore di Troia prende 12 dischi da quelli disponibili e li distribuisce sulla mappa come segue:
 - Un insediamento in ciascuno di Troia, Phrygia, Ionia, Lydia e Silicia.
 - Un Campo in ciascuno di Icarian Sea e Trojan Sea.
- **© Carte Meraviglia** Ponete le sette carte Meraviglia a faccia in su accanto alla mappa. Ponete il blocco associato a ciascuna Meraviglia sopra la sua carta.
- Carte Fato Rimuovete le sette carte Evento dal Mazzo Fato e mescolate le rimanenti carte Fato assieme. Mettete da parte 10 di queste carte a faccia in giù, poi mescolate le carte Evento nel resto. Ponete questo mazzo a faccia in giù nell'area di gioco come mazzo di pesca. Ponete le 10 carte che erano state messe da parte sopra questo mazzo di pesca.
- Mani Iniziali Ciascun giocatore pesca 5 carte da sopra il mazzo di pesca per formare la propria mano iniziale.

Potete guardare la vostra mano di carte in qualsiasi momento, ma tenetele segrete al vostro avversario.

Iniziate il Gioco — Ponete accanto a voi le tabelle di aiuto al gioco. Mettete da parte tutti gli altri pezzi per ora. Iniziate a giocare con la prima Fase di Crescita.

PIAZZAMENTO BASE PER 3 GIOCATORI

Per piazzare un gioco base a 3 giocatori, seguite la procedura sottostante. Potete trovare molti altri scenari aggiuntivi per un numero variabile di giocatori (anche in solitario) nel Manuale del Giocatore.

Prima della vostra prima partita, applicate gli adesivi in ciascun blocco quadrato.

Mappa — Ponete la mappa al centro del tavolo. Ponete un disco bianco in ciascuna delle seguenti 6 aree: Phrygia, Lydia, Minoan Sea, Eastern Mediterranean, Libyan Sea e Marmarica. [N.d.T.: abbiamo scelto di non tradurre le denominazioni delle aree al fine di facilitare l'identificazione delle stesse sulla mappa].



Questa linea rappresenta il bordo orientale della mappa per tutte le regole. Nel corso del gioco, nessun pezzo può mai muovere o essere posto in queste aree o in qualsiasi area ad oriente di esse.

- ® Ponete i rimanenti dischi bianchi accanto alla mappa per l'uso futuro.
- © Cilindri Ponete un cilindro bianco nello spazio Epoca I, ed un altro nello spazio Turno 1. Mettete da parte gli altri cilindri per ora.



O Colori dei Giocatori — Ciascun giocatore sceglie il colore con il quale desidera giocare: rosso, verde, blu, porpora, giallo o marrone. I giocatori prendono i 50 dischi corrispondenti alla loro scelta e li pongono sul tavolo di

fronte a sé, a disposizione.



- **©** Barbari Porre i 50 dischi neri sul tavolo a disposizione per i Barbari.
- © Segnalini VP Ciascun giocatore pone uno dei loro dischi nello spazio 0 sulla Tabella dei Punti Vittoria.
- **©** Ordine del Turno Prendete un disco da ciascun giocatore e poneteli casualmente negli spazi da 1 a 3 sulla tabella dell'Ordine di Turno delle Civiltà.
- (H) Civiltà Nell'ordine di turno, ciascun giocatore sceglie uno tra Celt-Iberia, Cartagine o Micene, prende la sua Scheda della Civiltà associata e la pone sul tavolo di fronte a sé.
- ① Schieramento Celtiberia— Il giocatore celta prende 12 dischi da quelli disponibili e li distribuisce sulla mappa come segue:
 - Un insediamento in ciascuno di Celt-Iberia, Tarraconnesis, Idubeda, Saguntum, Novo Carthago e Gades.
- O Schieramento Cartaginese Il giocatore cartaginese prende 12 dischi da quelli disponibili e li distribuisce sulla mappa come segue:
 - Un insediamento in ciascuno di Cartagine, Saldae, Thapsus e Melite.
 - Un Campo in ciascuno di Saldic Sea, Carthaginian Sea, African Sea e Gulf of Leptis.
- **⊗Schieramento Mycene** Il giocatore di Mycene prende 12 dischi da quelli disponibili e li distribuisce sulla mappa come segue:
 - Un insediamento in ciascuno di Micene , Laconia, Illyria e Thessaly.
 - Un Campo in ciascuno di Thracian Sea, Aegean Sea, Ionian Sea ed Adriatic Sea.





© Carte Meraviglia — Ponete le sette carte Meraviglia a faccia in su accanto alla mappa. Ponete il blocco associato a ciascuna Meraviglia sopra la sua carta.

Mani Iniziali — Ciascun giocatore pesca 5 carte da sopra il mazzo di pesca per formare la propria mano iniziale.

Potete guardare la vostra mano di carte in qualsiasi momento, ma tenetele segrete al vostro avversario.

Iniziate il Gioco — Ponete accanto a voi le tabelle di aiuto al gioco. Mettete da parte tutti gli altri pezzi per ora. Iniziate a giocare con la prima Fase di Crescita.



PIAZZAMENTO BASE PER 4 GIOCATORI

Per piazzare un gioco base a 4 giocatori, seguite la procedura sottostante. Potete trovare molti altri scenari aggiuntivi per un numero variabile di giocatori (anche in solitario) nel Manuale del Giocatore.

Prima della vostra prima partita, applicate gli adesivi in ciascun blocco quadrato.

Mappa — Ponete la mappa al centro del tavolo [N.d.T.: abbiamo scelto di non tradurre le denominazioni delle aree al fine di facilitare l'identificazione delle stesse sulla mappa].

- (A) Ponete i rimanenti dischi bianchi accanto alla mappa per l'uso futuro.
- **® Cilindri** Ponete un cilindro bianco nello spazio **Epoca I**, ed un altro nello spazio **Turno 1.** Mettete da parte gli altri cilindri per ora.
- © Colori dei Giocatori Ciascun giocatore sceglie il colore con il quale desidera giocare: rosso, verde, blu, porpora, giallo o marrone. I giocatori prendono i 50 dischi corrispondenti alla loro scelta e li pongono sul tavolo di fronte a sé, a disposizione.
- **D** Barbari Porre i 50 dischi neri sul tavolo a disposizione per i Barbari.
- **⑤** Segnalini VP Ciascun giocatore pone uno dei loro dischi nello spazio 0 sulla Tabella dei Punti Vittoria.



- **⑤** Ordine del Turno Prendete un disco da ciascun giocatore e poneteli casualmente negli spazi da 1 a 4 sulla tabella dell'Ordine di Turno delle Civiltà.
- **© Civiltà** Nell'ordine di turno, ciascun giocatore sceglie uno tra Gallia, Cartagine, Troia o Egitto , prende la sua **Scheda della Civiltà** associata e la pone sul tavolo di fronte a sé.



- ⊕ Schieramento Gallico Il giocatore Gallico prende 12 dischi da quelli disponibili e li distribuisce sulla mappa come segue:
 - Un insediamento in ciascuno di Gallia, Aquitania, Tarraco, Massilia e Liguria.
- ① Schieramento Cartaginese Il giocatore cartaginese prende 12 dischi da quelli disponibili e li distribuisce sulla mappa come segue:
 - Un insediamento in ciascuno di Cartagine, Saldae, Thapsus e Tripolitania.
 - Un Campo in ciascuno di Saldic Sea, Carthaginian Sea, African Sea e Gulf of Leptis.

- O Schieramento di Troia Il giocatore di Troia prende 12 dischi da quelli disponibili e li distribuisce sulla mappa come segue:
 - Un insediamento in ciascuno di Troia, Phrygia, Ionia, Lydia e Silicia.
 - Un Campo in ciascuno di Icarian Sea e Trojan Sea.
- ⊗ Schieramento dell'Egitto Il giocatore egiziano prende 12 dischi da quelli disponibili e li distribuisce sulla mappa come segue:
 - Un insediamento in ciascuno di Egitto, Kush, Libya, Nile Delta e Sinai.
 - Un Campo in ciascuno di Red Sea ed Egitto ian Sea.
- Carte Meraviglia Ponete le sette carte Meraviglia a faccia in su accanto alla mappa. Ponete il blocco associato a ciascuna Meraviglia sopra la sua carta.
- Mani Iniziali Ciascun giocatore pesca 5 carte da sopra il mazzo di pesca per formare la propria mano iniziale.

Potete guardare la vostra mano di carte in qualsiasi momento, ma tenetele segrete al vostro avversario.

Iniziate il Gioco — Ponete accanto a voi le tabelle di aiuto al gioco. Mettete da parte tutti gli altri pezzi per ora. Iniziate a giocare con la prima Fase di Crescita.



PIAZZAMENTO BASE PER 5 GIOCATORI

Per piazzare un gioco base a 5 giocatori, seguite la procedura sottostante. Potete trovare molti altri scenari aggiuntivi per un numero variabile di giocatori (anche in solitario) nel Manuale del Giocatore.

Prima della vostra prima partita, applicate gli adesivi in ciascun blocco quadrato.

Mappa — Ponete la mappa al centro del tavolo [N.d.T.: abbiamo scelto di non tradurre le denominazioni delle aree al fine di facilitare l'identificazione delle stesse sulla mappa].

- A Ponete i rimanenti dischi bianchi accanto alla mappa per l'uso futuro.
- **® Cilindri** Ponete un cilindro bianco nello spazio **Epoca I**, ed un altro nello spazio **Turno 1**. Mettete da parte gli altri cilindri per ora.
- © Colori dei Giocatori Ciascun giocatore sceglie il colore con il quale desidera giocare: rosso,

verde, blu, porpora, giallo o marrone. I giocatori prendono i 50 dischi corrispondenti alla loro scelta e li pongono sul tavolo di fronte a sé, a disposizione.

- **D** Barbari Porre i 50 dischi neri sul tavolo a disposizione per i Barbari.
- © Segnalini VP Ciascun giocatore pone uno dei loro dischi nello spazio 0 sulla Tabella dei Punti Vittoria.



- **⑤** Ordine del Turno Prendete un disco da ciascun giocatore e poneteli casualmente negli spazi da 1 a 5 sulla tabella dell'Ordine di Turno delle Civiltà.
- **© Civiltà** Nell'ordine di turno, ciascun giocatore sceglie uno tra Gallia, Mauretania, Rome, Troia o Egitto, prende la sua **Scheda della Civiltà** associata e la pone sul tavolo di fronte a sé.
- ⊕ Schieramento dell'Egitto Il giocatore egiziano prende 12 dischi da quelli disponibili e li distribuisce sulla mappa come segue:
 - Un insediamento in ciascuno di Egitto, Kush, Libya, Nile Delta e Sinai.
 - Un Campo in ciascuno di Red Sea ed Egitto ian Sea.
- ① Schieramento della Mauretania Il giocatore della Mauretania prende 12 dischi da quelli disponibili e li distribuisce sulla mappa come segue:
 - Un insediamento in ciascuno di Mauretania, Tingitania, Numidia e Baleares.
 - Un Campo in ciascuno di Pillars of Hercules, Iberian Sea, Numidian Sea e Western Mediterranean.
- Schieramento di Troia Il giocatore di Troia prende 12 dischi da quelli disponibili e li distribuisce sulla mappa come segue:
 - Un insediamento in ciascuno di Troia, Phrygia, Ionia, Lydia e Silicia.
 - Un Campo in ciascuno di Icarian Sea e Trojan Sea.
- **⊗ Schieramento Gallico** Il giocatore Gallico prende 12 dischi da quelli disponibili e li distribuisce sulla mappa come segue:
 - Un insediamento in ciascuno di Gallia, Aquitania, Tarraco, Massilia e Liguria.
 - Un Campo in ciascuno di Gulf of Tarraco e Ligurian Sea.
- Schieramento Romano Il giocatore Romano prende 12 dischi da quelli disponibili e li distribuisce sulla mappa come segue:
 - Un insediamento in ciascuno di Rome, Etruria, Umbria, Apulia e Samnium.
 - Un Campo in ciascuno di Bay of Capua and Tyrrhenian Sea.

- Mani Iniziali Ciascun giocatore pesca 5 carte da sopra il mazzo di pesca per formare la propria mano iniziale.

Potete guardare la vostra mano di carte in qualsiasi momento, ma tenetele segrete al vostro avversario.

Iniziate il Gioco — Ponete accanto a voi le tabelle di aiuto al gioco. Mettete da parte tutti gli altri pezzi per ora. Iniziate a giocare con la prima Fase di Crescita.



PIAZZAMENTO BASE PER 6 GIOCATORI

Per piazzare un gioco base a 6 giocatori, seguite la procedura sottostante. Potete trovare molti altri scenari aggiuntivi per un numero variabile di giocatori (anche in solitario) nel Manuale del Giocatore.

Prima della vostra prima partita, applicate gli adesivi in ciascun blocco quadrato.

Mappa — Ponete la mappa al centro del tavolo [N.d.T.: abbiamo scelto di non tradurre le denominazioni delle aree al fine di facilitare l'identificazione delle stesse sulla mappa].

- (A) Ponete i rimanenti dischi bianchi accanto alla mappa per l'uso futuro.
- **® Cilindri** Ponete un cilindro bianco nello spazio **Epoca I**, ed un altro nello spazio **Turno 1**. Mettete da parte gli altri cilindri per ora.
- © Colori dei Giocatori Ciascun giocatore sceglie il colore con il quale desidera giocare: rosso, verde, blu, porpora, giallo o marrone. I giocatori prendono i 50 dischi corrispondenti alla loro scelta e li pongono sul tavolo di fronte a sé, a disposizione.
- **Description** Barbari Porre i 50 dischi neri sul tavolo a disposizione per i Barbari.
- © Segnalini VP Ciascun giocatore pone uno dei loro dischi nello spazio 0 sulla Tabella dei Punti Vittoria.

- **⑤** Ordine del Turno Prendete un disco da ciascun giocatore e poneteli casualmente negli spazi da 1 a 6 sulla tabella dell'Ordine di Turno delle Civiltà.
- © Civiltà Nell'ordine di turno, ciascun giocatore sceglie uno tra Gallia, Mauretania, Rome, Cartagine, Troia o Egitto, prende la sua Scheda della Civiltà associata e la pone sul tavolo di fronte a sé.
- ⊕ Schieramento dell'Egitto Il giocatore egiziano prende 12 dischi da quelli disponibili e li distribuisce sulla mappa come segue:
 - Un insediamento in ciascuno di Egitto, Kush, Libya, Nile Delta e Sinai.
 - Un Campo in ciascuno di Red Sea ed Egitto ian Sea.
- ① Schieramento Cartaginese Il giocatore cartaginese prende 12 dischi da quelli disponibili e li distribuisce sulla mappa come segue:
 - Un insediamento in ciascuno di Cartagine, Saldae, Thapsus e Tripolitania.
 - Un Campo in ciascuno di Saldic Sea, Carthaginian Sea, African Sea e Gulf of Leptis.
- Schieramento di Troia Il giocatore di Troia prende 12 dischi da quelli disponibili e li distribuisce sulla mappa come segue:
 - Un insediamento in ciascuno di Troia, Phrygia, Ionia, Lydia e Silicia.
 - Un Campo in ciascuno di Icarian Sea e Trojan Sea.



- **⊗ Schieramento Gallico** Il giocatore Gallico prende 12 dischi da quelli disponibili e li distribuisce sulla mappa come segue:
 - Un insediamento in ciascuno di Gallia, Aquitania, Tarraco, Massilia e Liguria.
 - Un Campo in ciascuno di Gulf of Tarraco e Ligurian Sea.
- Schieramento Romano Il giocatore Romano prende 12 dischi da quelli disponibili e li distribuisce sulla mappa come segue:
 - Un insediamento in ciascuno di Rome, Etruria, Umbria, Apulia e Samnium.
 - Un Campo in ciascuno di Bay of Capua and Tyrrhenian Sea.
- M Schieramento della Mauretania ─ Il giocatore della Mauretania prende 12 dischi da quelli disponibili e li distribuisce sulla mappa come segue:
 - Un insediamento in ciascuno di Mauretania, Tingitania, Numidia e Baleares.
 - Un Campo in ciascuno di Pillars of Hercules, Iberian Sea, Numidian Sea e Western Mediterranean.



O Carte Fato — Rimuovete le sette carte Evento dal Mazzo Fato e mescolate le rimanenti carte Fato assieme. Mettete da parte 30 di queste carte a faccia in giù, poi mescolate le carte Evento nel resto. Ponete questo mazzo a faccia in giù nell'area di gioco come mazzo di pesca. Ponete le 30 carte che erano state messe da parte sopra questo mazzo di pesca.

P Mani Iniziali — Ciascun giocatore pesca 5 carte da sopra il mazzo di pesca per formare la propria mano iniziale.

Potete guardare la vostra mano di carte in qualsiasi momento, ma tenetele segrete al vostro avversario.

Iniziate il Gioco — Ponete accanto a voi le tabelle di aiuto al gioco. Mettete da parte tutti gli altri pezzi per ora. Iniziate a giocare con la prima Fase di Crescita.

RAGGRUPPAMENTO

Nel corso della partita non vi sono limiti su quanti dischi appartenenti ad una singola fazione possono "raggrupparsi" in un'area. Non contate mai i dischi bianchi per definire il raggruppamento di un'area.

Raggruppamento durante le Fasi di Crescita & Carte

Durante sia la Fase di Crescita che la Fase delle Carte, ciascuna fazione non può mai avere più di:

- 4 dischi in un'area di terra
- 2 dischi in un'area di mare costiero
- 1 disco in un'area di mare aperto

Se si eccedono i limiti sopra indicati, rimuovete immediatamente i dischi in eccesso ponendoli tra quelli disponibili.

Raggruppamento durante la Fase di Competizione

Durante la Fase di Competizione, non vi sono limiti al numero di dischi che possono occupare un'area di terra o di mare costiero. Le aree di mare aperto hanno ancora il limite di 1 disco ciascuna. Se il limite del mare aperto viene ecceduto, rimuovete immediatamente i dischi in eccesso ponendoli tra quelli disponibili.

Raggruppamento durante la Fase di Valutazione

Durante la Fase di Valutazione, ciascuna fazione non può mai avere più di:

- 3 dischi in un'area di terra
- 2 dischi in un'area di mare costiero
- 1 disco in un'area di mare aperto

All'inizio della Fase di Valutazione, tutti i dischi in eccesso di questi limiti al raggruppamento (*rimasti dopo la Fase di Competizione*) devono essere rimossi ponendoli tra quelli disponibili

Nota dell'Ideatore: Quindi perché sono consentiti 4 dischi in aree di terra durante alcune fasi ma non dopo la Fase di Competizione? Bene, il quarto disco rappresenta una nuova invasione culturale o barbara in un'area vicina o un rafforzamento per resistere a tale invasione. Se una civiltà muove per prima, ad esempio, e sospetta che un'altra civiltà stia cullando cattivi pensieri di distruggere una delle sue Città con gioco di carte o con competizione diretta (attacco), potrebbe aggiungere quel quarto disco per maggiore difesa. Quando si passa ad un'altra civiltà, una civiltà aggressiva potrebbe muovere nell'area della Città avversaria (solo 3 dischi) con 4 dischi, conferendo alla civiltà che sta muovendo un possibile vantaggio durante la successiva competizione.

FASE DI CRESCITA

Nota: Se questa è la vostra prima partita, dopo aver letto questo capitolo potreste trovare utile consultare l'esempio di una Fase di Crescita nel Manuale del Giocatore.

Durante la Fase di Crescita ciascuna civiltà, in Ordine di Turno, svolge le seguenti fasi nell'ordine esposto:

- 1. Fase di Ritiro
- 2. Fase di Acquisizione
- 3. Fase di Spostamento
- 4. Fase di Disposizione

La civiltà prima in Ordine di Turno svolge tutte e quattro le fasi, poi la civiltà seconda nell'Ordine di Turno svolge tutte e quattro le fasi, e così via sino a quando tutte le civiltà non hanno completato la loro Fase di Crescita.

Suggerimento di Gioco: Un aspetto di questo gioco è la gestione dei vostri dischi disponibili. Avete un totale di 48 dischi da porre. Le Città, Meraviglie ed alcune carte Fato vi impongono di "investire" dischi in queste per ottenerne i benefici. Questo è un problema di costi ed opportunità, nel senso che i dischi sono bloccati e non possono essere usati per altri fini sulla mappa.

Fase di Ritiro

Durante questa fase, potete rimuovere dalla mappa un qualsiasi numero di dischi non Città della vostra civiltà e riporli tra quelli disponibili.

Suggerimento di Gioco: E' improbabile che lo facciate nei primi turni, ma con l'espansione della vostra civiltà potreste trovarvi a corto di dischi disponibili. Questa fase consente ai dischi che non sono posti in modo ideale di essere spostati in un secondo momento della fase (punto 4). Potreste anche desiderare di ritirare dischi se state affrontando una massiccia invasione barbarica, o per favorire un'altra civiltà che si sta espandendo in alcune delle aree da voi occupate e non desiderate contrastare tale espansione.

Fase di Acquisizione

Durante questa fase, trasferite i dischi da quelli disponibili alla casella Pronti sulla Scheda della vostra civiltà in preparazione per la disposizione sulla mappa. Trasferite un numero di dischi secondo i criteri seguenti.

Insediamenti — Trasferite 1 disco per ogni area di terra che contiene uno dei vostri Insediamenti (2 dischi).

Gruppi da 1 disco (o un Campo) o gruppi di 3 o più dischi (una Città) non generano crescita.

Presenza sui Mari — Trasferite 1 disco per ogni 2 aree di mare costiero che occupate. *Non contate quelle di mare aperto*. Commercio — Trasferite 1 disco per ogni civiltà avversaria che ha un disco in o adiacente ad un'area di mare costiero che occupate.

In scenari dove controllate due o più civiltà, queste civiltà svolgono commercio reciprocamente. Ed in effetti commerciate con tutte le civiltà controllate da altri giocatori, anche quelle aggressivamente ostili.

Abilità Speciali — Trasferite dischi secondo le abilità sulla vostra Scheda della Civiltà e delle vostre Meraviglie attive, se ne avete.

Acquisizione Minima

Una civiltà può sempre trasferire un minimo di 3 dischi, anche se i criteri sopra indicati ne darebbero di meno (a meno che non iniziate questa fase con 2 o meno dischi disponibili rimanenti; in questo caso, trasferite solo quello che potete e perdete il resto).

Nota dell'Ideatore: Nell'avanzare della partita, se avete costruito molte Città, potreste non avere una crescita molto sostenuta – ed è questa una delle grandi sfide da gestire nel gioco: Città o Insediamenti ... o Meraviglie?

Fase di Spostamento

Durante questa fase, potete trasferire sino ad 1 disco da un qualsiasi numero di vostre Città sulla mappa alla casella Pronto sulla vostra Scheda (in preparazione per la disposizione sulla mappa nel punto 4).

Suggerimento di gioco: Se le Città forniscono gli importanti VP, perché dovreste voler ridurre volontariamente una Città ad Insediamento per avere solo un disco da disporre? Forse se un'altra civiltà ha mosso prima di voi ed ha posto molti dischi in una delle vostre aree con Città, potreste decidere di non volerla difendere rischiando di poter dare a quella civiltà aggressiva un bottino. La regola dello Spostamento vi consente di rimuovere un disco da una Città in pericolo, riducendola a semplice Insediamento.

Fase di Disposizione

Durante questa fase, ponete i dischi presenti nella vostra casella Pronti sulla mappa. Non è obbligatorio porre sulla mappa tutti i dischi Pronti, ma quelli che dovessero rimanere nella casella Pronti al termine di questa fase tornano tra i dischi disponibili. *Non si conservano per i turni seguenti*. Potete disporre un disco Pronto rispettando i limiti di raggruppamento:

- in un'area che Controllate o che è Contesa e che occupate;
- in un'area adiacente ad un'area che Controllate;
- in un'area adiacente ad un'area Contesa che occupate, ma solo se la vostra civiltà ha già almeno tanti dischi in quell'area Contesa quanti ne ha ciascuna fazione avversaria.

Nota: Durante la seguente Fase delle Carte potreste essere in grado di giocare carte che vi consentono di ignorare questa restrizione – pensatela come sconvolgimenti politici o conversioni religiose o corruzione di generali o di capi.

• in o adiacente ad una vostra area originaria indipendentemente del vostro Controllo o presenza lì, ma solo se avete esattamente zero dischi sulla mappa.

Nota: Riguardo quest'ultima opzione, se la vostra civiltà non ha occupato alcuna area all'inizio di questa fase, non avrete alcuna crescita che non sia la minima di 3 dischi più possibili bonus. Questa opzione di piazzamento è inclusa come uno strumento sociale per tenere in gioco un giocatore che ha subito i torti della cattiva sorte. Con ogni probabilità, comunque, rischierà di essere spazzato via ogni turno. Pertanto, abbiamo incluso la Regola Aeneas per consentire ai giocatori di ricominciare con una civiltà nuova o rinnovata.

Catena

Potete porre i dischi facendo una "catena" quando li ponete, nel senso che i dischi "nuovi" possono essere posti in aree adiacenti a dischi appena posti.

Potreste, in teoria, attraversare l''intera mappa in una singola Fase di Disposizione.

Coabitazione

Potete porre dischi in aree che contengono fazioni avversarie.

Un tale piazzamento probabilmente creerà un'area Contesa, portando alla competizione.

Suggerimento di gioco: Una parola sulla strategia. Vi espanderete rapidamente enfatizzando la crescita a spese delle Città (quindi con minori VP), o vi focalizzerete su una civiltà intensiva che enfatizza la costruzione di Città a spese della futura crescita? O cercherete una via di mezzo? Nessuna singola strategia è corretta per ogni civiltà o anche per ogni giocatore, e può variare durante una partita a seconda della vicinanza di civiltà nemiche e di chi correntemente sta vincendo. Questo è un gioco in cui si deve "prendere l'iniziativa" se tutti i giocatori vogliono avere un'opportunità per la vittoria.

FASE DELLE CARTE

Nota: Se questa è la vostra prima partita, dopo aver letto questo capitolo potreste trovare utile consultare l'esempio di una Fase delle Carte nel Manuale del Giocatore.

Durante la Fase delle Carte, ciascuna civiltà effettuerà, una alla volta e nell'Ordine del Turno, una delle seguenti tre attività:

- giocare una carta Fato, *oppure*:
- costruire una Meraviglia (massimo una volta per turno); oppure:
- passare.

Le civiltà continuano, nell'Ordine del Turno, a svolgere una delle tre opzioni sopra esposte sino a quando tutte le civiltà non sono passate, a quel punto la Fase delle Carte termina.

LA REGOLA D'ORO

Quando l'effetto di una carta contraddice una regola, la carta ha sempre priorità.

LE CARTE EVENTO

Alcune carte Fato sono orientate di lato con il titolo entro una fascia rossa ed una E rossa entro un esagono: queste sono carte "Evento".

Ment plus introducing: Plus 1 Stationard olds and some season of the plus and a stationard old some and the plus and the plus at short the season of the plus at short the season of the plus at short the season of the plus at some game 2 takents.

Pesca degli Eventi

Quando viene pescata una carta Evento, il giocatore deve immediatamente rivelarla e giocarla. Dopo averne risolto gli effetti – o dopo essere stata annullata – quel giocatore pesca un'altra carta per rimpiazzarla.

Potrebbe essere un'altra carta Evento; in questo caso, ripetete il procedimento.

Rivelare gli Eventi

Similmente, quando i giocatori hanno istruzione di rivelare la prima carta del mazzo di pesca e viene rivelata una carta Evento, viene immediatamente risolta (prima di effettuare l'attività che ha causato la pesca della carta).

Eventi Multipli

Se devono essere risolte più carte Evento nello stesso momento, risolvetele in ordine di numero ID dal più basso al più alto.

GIOCO DI UNA CARTA FATO

Carte Negazione

Le carte Fato con una N rossa entro un quadrato sono dette carte "Negazione". Le carte Negazione indicano nel loro testo a quali arte giocate possono rispondere, annullando totalmente – "negando" – gli effetti di quell'altra carta. Una civiltà può giocare carte Negazione anche dopo che ha passato. Quando una carta viene negata, viene automaticamente scartata indipendentemente da cosa possa indicare il suo testo nella parte bassa; non si considera sia stata giocata e non si implementa nessuno dei suoi effetti. Se una carta Negazione attacca un'altra carta Negazione che a sua volta stava negando una terza carta, quella terza carta avrà effetto in quanto la negazione che la stava attaccando è stata a sua volta negata.

Esempio: L'Egitto gioca Grande Personaggio: Demagogo. Troia non desidera la sua risoluzione quindi tenta di negarla giocando Grande Personaggio: Alte Sacerdotesse quale risposta. L'Egitto tenta di annullare la negazione di Troia giocando una carta negazione: Corruzione. Non vi sono altre risposta quindi Corruzione nega Grande Personaggio: Alte Sacerdotesse, il che significa che Grande Personaggio: Alte Sacerdotesse non si considera sia stata giocata: non annulla Grande Personaggio: Demagogo e Troia non ottiene 1 talento. Grande Personaggio: Demagogo viene ora risolta.



Quando una civiltà gioca una carta, deve specificare come e dove si avranno i suoi effetti. Il giocatore dovrebbe consentire alle civiltà avversarie – specialmente a quella attaccata – la possibilità di rivedere brevemente le carte che ha in mano in modo da decidere se contrastarla con una carta Negazione appropriata prima che si implementino gli effetti della carta.

Carte Investimento

Le carte Fato con una I rossa entro un rettangolo sono dette carte "Investimento". Queste carte consentono ad una civiltà la possibilità di investire in guadagni futuri. Le carte Investimento sono giocate a faccia in su sul tavolo con un numero specificato di dischi su di esse presi da quelli disponibili del giocatore. Se la civiltà ha meno dischi rimanenti tra quelli disponibili di quelli richiesti, pone tutti quelli che ha ignorando il resto. Le carte Investimento danno istruzioni al giocatore su quando può rimuovere uno o più dischi dalla carta per ottenerne i benefici. Le carte Investimento sono poste nel mazzo degli scarti quando viene rimosso il loro ultimo disco.



Risoluzione degli Effetti

Un giocatore deve risolvere gli effetti della sua carta il più possibile e nell'ordine di esposizione, ignorando solo qualsiasi parte che risulta impossibile implementare dato lo stato corrente del gioco.

Rifornimento

La parola "disponibili" nel testo di una carta fa riferimento ai dischi disponibili per quella civiltà a meno che non sia indicato diversamente. Quando una carta indica ad una civiltà di porre dischi, questi dischi provengono da quelli a lui disponibili a meno che non sia indicato diversamente. Quando una carta indica ad una civiltà di rimuovere dischi da una locazione, questi dischi sono riposti in quelli disponibili a meno che non sia indicato diversamente. **Eccezione:** i dischi Barbari ed i dischi bianchi sono sempre presi da, e riposti in, propri dischi disponibili, a parte.

Piazzamento & Rimozione dei Dischi

Quando l'effetto di una carta indica ad un giocatore di porre uno o più dischi sulla mappa, si possono porre in qualsiasi area a meno che non sia indicato diversamente.

Similmente, quando l'effetto di una carta indica ad un giocatore di rimuovere uno o più dischi sulla mappa, possono provenire da qualsiasi area – e possono appartenere a qualsiasi fazione – a meno che non sia indicato esplicitamente in modo diverso.

Alternativa alle Perdite — Quando una civiltà subirebbe la rimozione di uno dei suoi dischi dalla mappa per qualsiasi motivo, può invece scegliere di:

- perdere 1 talento, oppure:
- scartare 1 carta dalla mano.

Se lo fa, il disco che sarebbe stato rimosso rimane dove si trova invece di essere riposto tra quelli disponibili.

Limiti per i Barbari

Se l'effetto di una carta porrebbe sulla mappa più dischi barbari di quelli che sono disponibili, quel giocatore può prendere dischi barbari da qualsiasi altra area come se quelle aree contenessero dischi disponibili (vedere anche Orde Barbare).

Carte Competizione

Alcune carta Fato hanno una C in rosso entro un cerchio bianco. Queste sono le carte Competizione, e sono giocabili solamente durante la Fase di Competizione: non possono essere giocate per il loro effetto indicato nel testo durante la Fase delle Carte



COSTRUIRE UNA MERAVIGLIA

Durante la Fase delle Carte, ciascuna civiltà può costruire sino ad una Meraviglia che sia ancora disponibile per la costruzione. Per costruire una Meraviglia disponibile, la civiltà deve pagare 5 risorse in qualsiasi combinazione tra:

- riporre 1 dei propri dischi prendendolo dalla mappa e ponendolo tra quelli disponibili;
- pagare 1 talento dal proprio tesoro;
- scartare 1 carta dalla propria mano.

Almeno due delle cinque risorse devono provenire dal primo punto: dischi rimossi dalla mappa; le rimanenti tre risorse possono comprendere qualsiasi combinazione di quanto sopra esposto.

Quando viene costruita una Meraviglia, quella civiltà:

- 1. Pone la carta Meraviglia a faccia in su sul tavolo davanti a sé.
- 2. Pone dischi sulla Meraviglia come da istruzioni nella sua casella di testo.
 Nota: Se la civiltà non ha dischi sufficienti tra quelli disponibili, la Meraviglia non può essere costruita l'azione viene annullata e la civiltà deve invece scegliere di giocare una carta o passare.

Questi dischi saranno usati per attivare l'abilità della Meraviglia, come descritto sulla carta.

3. Pone il blocco di legno associato alla Meraviglia in qualsiasi delle sue aree di terra Controllate che già non contengono una Meraviglia.

Nota: Se la civiltà non occupa una tale area, la Meraviglia non può essere costruita – l'azione viene annullata e la civiltà deve invece scegliere di giocare una carta o passare.

Esempio: Il giocatore egiziano cerca di costruire la Grande Piramide a Kush, un'area di terra che contiene un disco egiziano e nessun disco di altro colore. Per pagarla, deve rimuovere 2 dischi egiziani da dovunque sulla mappa, riponendoli tra quelli disponibili. Sceglie di scartare una carta dalla mano, spendere 1 talento dal Tesoro, ed infine rimuove un altro disco egiziano dalla mappa. Pone la carta della Grande Piramide a faccia in su accanto alla propria Scheda della Civiltà, pone 5 dischi sopra di essa prendendoli da quelli disponibili, poi pone il blocco della Grande Piramide a Kush.

Una volta costruita, una Meraviglia è considerate attiva e pronta per l'uso per il suo possessore. L'abilità di una Meraviglia può essere attivata solamente se la civiltà che la possiede occupa l'area che contiene il suo blocco associato.

PASSARE

Quando una civiltà non può, o sceglie di non, costruire una Meraviglia o giocare una carta Fato, deve "passare". Una volta che una civiltà passa, deve scegliere di passare ogni volta che l'Ordine di Turno torna ad essa per il resto della Fase. Una civiltà che ha passato può ancora giocare una carta Negazione dalla sua mano in risposta al gioco di una carta da parte di un avversario. Una volta che tutte le carte civiltà hanno passato, la Fase delle Carte termina ed il turno procede alla Fase di Competizione.

FASE DI COMPETIZIONE

Nota: Se questa è la vostra prima partita, dopo aver letto questo capitolo potreste trovare utile consultare l'esempio di una Fase di Competizione nel Manuale del Giocatore.

Durante la Fase di Competizione, risolverete una competizione in ogni area che contiene:

- 2 o più dischi appartenenti ad una singola fazione, e:
- 1 o più dischi appartenenti ad una fazione avversaria.

Queste sono dette aree "Contese", e sono le uniche aree che possono essere influenzate durante la Fase di Competizione.

Le aree vuote e quelle che contengono non più di 1 singolo disco di ciascuna fazione rimangono in pace. I dischi singoli rappresentano l'esistenza di agricoltura e commercio a livello base; non stimolano la competizione tra di essi.

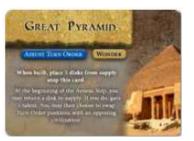
RAGGRUPPAMENTO

Ricordate che non vi sono limiti al raggruppamento durante la Fase di Competizione – con l'unica eccezione delle aree di mare aperto, che hanno sempre il limite di 1 disco per fazione.

Pertanto non vi sarà mai competizione nelle aree di mare aperto. Qualsiasi disco eccedente in altre aree verrà gestito non appena terminerà la Fase di Competizione ed inizierà la Fase di Valutazione.

ORDINE DI RISOLUZIONE

Risolvete le competizioni una alla volta in ordine da nordest a nordovest – cioè, partendo dall'area Contesa più vicina al bordo in alto a destra della mappa e terminando con l'area Contesa più vicina al suo bordo in basso a sinistra.





Se giocate in solitario con un NPC, l'ordine di competizione differisce – vedere il Manuale del Giocatore.

Risolvete totalmente una competizione in ogni area Contesa prima di procedere all'area Contesa successiva.

Suggerimento di Gioco: Potete usare un cilindro con la sua stella a faccia in giù per indicare dove sta avvenendo la competizione corrente. Se vi è la possibilità di avere un saccheggio dalla competizione, ponete il cilindro con la stella visibile per ricordarlo. Avendo segnato l'area in questo modo, se è una competizione numerosa potete anche rimuovere i dischi ponendola da parte in un'area capiente per gestirla meglio.

RIMOZIONE DEI DISCHI

Quando una civiltà subirebbe la rimozione di uno dei suoi dischi dalla mappa per qualsiasi motivazione, può invece scegliere di:

- pagare 1 talento dal proprio tesoro; *oppure*:
- scartare 1 carta dalla propria mano.

Se lo fa, il disco che sarebbe stato rimosso rimane invece al suo posto. Se dischi di più di una civiltà sono da rimuovere simultaneamente, questa opzione deve essere esercitata nell'Ordine di Turno.

Nota: Questa opzione può essere usata quando lo ritenete opportuno, e tante volte quanto desiderate, fintanto che avete talenti o carte da usare.

Chiarimento: Alcune carte Competizione richiedono di "rimpiazzare" i dischi di una civiltà con quelli di un'altra. I dischi rimpiazzati sono rimossi anche se la civiltà attiva non ha dischi sufficienti disponibili per rimpiazzarli. Inoltre, se la civiltà attaccata spende un talento o scarta una carta invece di perdere un disco, la civiltà attiva aggiunge comunque dischi all'area per il disco avversario che sarebbe stato perso anche se la civiltà attaccata mantiene il suo disco sulla mappa.

Dischi Bianchi nella Competizione

I dischi bianchi che una civiltà aggiunge ad un'area – mediante il gioco di carta, Meraviglia o abilità speciale – divengono "alleati" temporanei di quella civiltà. Durante la competizione, i dischi alleati di una civiltà devono essere i primi dischi ad essere rimossi. I dischi alleati tornano sempre tra quelli bianchi disponibili quando sono rimossi dalla mappa; mai tra quelli disponibili di una civiltà. Al termine di ogni Fase di Competizione, rimuovete qualsiasi disco alleato sopravvissuto dalla mappa.

CARTE COMPETIZIONE

Alcune carte Fato hanno una **C** rossa entro un cerchio bianco. Queste sono le carte "Competizione", e sono giocabili solo durante questa fase, solitamente all'inizio di una competizione. Inoltre, alcune carte Negazione hanno la capacità di negare l'abilità di annullare alcune carte Competizione – altrimenti nessun'altra carta può essere giocata durante la Fase di Competizione.

Le carte Competizione spesso causano la rimozione di dischi dalla mappa, il che può creare una situazione dove un'area Contesa che doveva avere la competizione in essa, non ha più i requisiti perché le fazioni sono ridotte al di sotto del numero minimo necessario. Ad esempio, 3 dischi blu devono competere contro 1 disco rosso in un'area di terra. Il rosso gioca Attrezzature da Assedio eliminando 2 dischi blu. Con 1 solo disco blu ed 1 rosso rimanenti nell'area, non è più Contesa e la conseguente competizione viene annullata.

Le carte Competizione possono influenzare solo aree Contese – correnti o potenziali, come indicato sulla carta.



PROCEDURA DI COMPETIZIONE

Risolvete le competizioni una alla volta, a partire dall'area Contesa più vicina al bordo in alto a destra della mappa e terminando con l'area Contesa più vicina al suo bordo in basso a sinistra. In ciascuna competizione, svolgete le seguenti attività nell'ordine esposto:

- 1. Ciascuna civiltà presente nell'area può, nell'Ordine di Turno, svolgere qualsiasi tra queste azioni:
 - giocare un qualsiasi numero di carte Competizione dalla sua mano a faccia in giù sul tavolo;
 - annunciare l'uso di una data abilità speciale sulla sua Scheda della Civiltà;
 - annunciare l'uso di una data Meraviglia, se posseduta ed attiva.
- 2. Rivelate simultaneamente tutte le carte Competizione giocate. Le civiltà hanno ora l'opportunità di giocare carte Negazione nel tentativo di annullare carte Competizione rivelate.
- 3. Nell'Ordine di Turno, risolvete:
 - tutte le Meraviglie dichiarate;
 - tutte le abilità speciali dichiarate;
 - tutte le carte Competizione giocate che non sono state annullate.
- 4. Le fazioni partecipanti iniziano ora a perdere 1 disco alla volta nel modo seguente: rimuovete simultaneamente 1 disco appartenente a ciascuna fazione con esattamente 1 disco presente nell'area di competizione. Poi rimuovete simultaneamente 1 disco appartenente a ciascuna fazione con esattamente 2 dischi presenti nell'area Contesa, proseguendo con la perdita di 1 disco per ciascuna fazione con esattamente 3 dischi presenti, poi 4 dischi presenti, e così via. I dischi bianchi alleati di una civiltà, se vi sono, devono essere rimossi prima dei dischi del colore della civiltà stessa.

Ricordate: (1) Una civiltà può spendere un talento o scartare una carta invece di rimuovere uno dei suoi dischi. (2) Gli effetti delle carte Competizione possono influenzare la perdita di dischi.

Smettete immediatamente di rimuovere dischi (ed il punto 4 termina) quando accade qualsiasi tra queste cose:

- a) ogni fazione partecipante ha perso 1 disco;
- **b)** ogni fazione partecipante ha esattamente 1 o 0 dischi rimasti;
- c) rimane una sola fazione partecipante.
- 5. Se l'area è ancora considerata Contesa, ripetete il punto 4. Altrimenti, passate al punto 6.

Pertanto la situazione finale dopo ciascuna competizione sarà (a) un'area vuota; (b) rimangono i dischi di una sola fazione; oppure (c) rimangono più dischi ma non più di uno appartenente a ciascuna fazione. Quest'ultimo caso presuppone che le culture ostili si siano esaurite.

6. Verificate il possibile saccheggio. Poi terminate la competizione corrente e procedete a quella successiva, ripartendo ex novo con il punto 1. Se non vi sono altre aree Contese, la Fase di Competizione termina ed il turno passa alla Fase di Valutazione.

SACCHEGGIO (DELLE CITTA')

Al termine di ogni competizione in un'area di terra, una civiltà ottiene sia 1 talento che 1 VP se rispetta entrambe le condizioni seguenti:

- Controlla l'area, e:
- 3 o più dischi appartenenti ad una singola civiltà avversaria (non Barbari e non dischi bianchi) sono stati rimossi durante la competizione.

Si ottengono massimo 1 talento / 1 VP per competizione, anche se più civiltà avversarie hanno subito la distruzione di una Città lì. Ponete tutti i talenti ottenuti dal saccheggio nella casella Saccheggio della Scheda della Civiltà. I talenti saccheggiati non fanno parte del Tesoro di una civiltà e quindi non possono essere spesi per alcun motivo durante la Fase di Competizione. Al termine della Fase di Competizione, ogni civiltà trasferisce i propri talenti saccheggiati al proprio Tesoro, pronti per l'uso nella successiva Fase di Valutazione.

FASE DI VALUTAZIONE

Nota: Se questa è la vostra prima partita, dopo aver letto questo capitolo potreste trovare utile consultare l'esempio di una Fase di Valutazione nel Manuale del Giocatore.

Durante la Fase di Valutazione, svolgete i seguenti sei punti nell'ordine esposto:

- 1. Fase di Dominazione dei Mari
- 2. Fase di Conta per la Vittoria
- 3. Fase di Sistemazione dell'Ordine di Turno
- 4. Fase Aeneas
- 5. Fase di Fine Improvvisa
- 6. Fase di Pesca

Ciascuna delle fasi seguenti devono essere completate interamente prima nella sua interezza prima di passare alla successiva.

FASE DI DOMINAZIONE DEI MARI

Durante questa fase, determinate quali civiltà, se vi sono, Dominano le aree di mare costiere. Verificate i criteri seguenti per ogni area di mare costiera (solamente; non mare aperto). Se una civiltà:

- occupa l'area di mare, e:
- quella civiltà Controlla ogni area di terra adiacente.

si dice che "Domina" l'area di mare: rimuovete tutti i dischi avversari da quell'area di mare.

Ricordate che il "Controllo"si ha solo quando una singola fazione occupa quello spazio. Ricordate inoltre che tutte le aree di terra di un'isola sono adiacenti a tutte le aree di mare che toccano il suo confine giallo, quindi la civiltà in questione dovrebbe occupare esclusivamente tutte le aree di un'isola adiacente.

Nota dell'Ideatore: Il controllo di tutta la terra che si affaccia su un mare rappresenta l'esclusione di tutti i porti di approdo per le culture avversarie.

FASE DI CONTA PER LA VITTORIA

Durante questa fase, ciascuna civiltà ottiene 1 VP per:

- ciascuna delle sue Città:
- ciascuna delle sue Meraviglie (non distrutte) che condivide un'area di terra con uno dei suoi dischi.

FASE DI SISTEMAZIONE DELL'ORDINE DI TURNO

Durante questa fase, sistemate la tabella dell'Ordine di Turno. La civiltà che ha il maggior numero di Città sulla mappa sposta il suo segnalino Ordine del Turno in avanti nello spazio "1", e così via basandosi sul numero di Città che ciascuna civiltà controlla correntemente. In caso di pari numero di Città, la civiltà in parità con meno VP sceglie quale spazio dell'Ordine di Turno occupare tra le civiltà in parità. Se vi è parità anche per i minori VP, quelle civiltà in parità determinano il loro Ordine di Turno a caso.

FASE AENEAS

Durante questa fase, ciascuna civiltà può, in Ordine di Turno. Scegliere di invocare la "Regola Aeneas". Questa regola non può essere invocata durante l'Epoca finale della partita, e ciascuna civiltà la può invocare una sola volta per partita. Per invocare la Regola Aeneas, una civiltà deve:

- a) avere almeno 5 VP in meno di tutte le alter civiltà; oppure:
- b) non avere dischi sulla mappa.

Se invocata, la civiltà svolge le seguenti attività nell'ordine esposto:

- 1. Rimuovete tutti i dischi dalle proprie Meraviglie e carte Investimento, riponendoli tra quelli disponibili. *Scartate le carte Investimento; tenete le Meraviglie in gioco*.
- 2. Convertite tutti i propri dischi sulla mappa, se vi sono, in Barbari.
- **3.** Scegliete o di tenere la propria civiltà attiva o scegliete una nuova civiltà non correntemente attiva. Se si sceglie quest'ultima opzione, scambiate la Scheda della Civiltà con quella nuova.
- **4.** Trasferite 16 dischi da quelli disponibili alla casella Pronti. Trasferite 2 dischi in più per ogni Epoca che è stata completata.
- 5. Scegliete qualsiasi area di terra che non sia quella originaria di una civiltà avversaria attiva. Ponete i dischi Pronti assegnati sulla mappa. Non è necessario porre tutti i dischi Pronti, ma qualsiasi che rimane nella casella Pronto al termina di questa procedura tornano tra quelli disponibili. I dischi pronti possono essere posti, rispettando i limiti del raggruppamento:
 - nell'area scelta (minimo 1);
 - in un'area che Controlla o in un'area Contesa che occupa;
 - in un'area adiacente ad un'area che Controlla;
 - in un'area adiacente ad un'area Contesa che occupa, ma solo se ha già almeno tanti dischi in quell'area Contesa di ciascuna fazione avversaria.

Notate che nella procedura sopra non vi è proibizione di porre i dischi in aree occupati da dischi avversari né di espandersi in aree originarie avversarie. La civiltà mantiene qualsiasi carta che ha in mano, mantiene tutti i talenti del proprio Tesoro, e mantiene il suo totale corrente di punti vittoria.

FASE DI FINE IMPROVVISA

Durante questa fase, svolgete una delle seguenti attività a seconda del numero di turno corrente.

- Se questo è il turno 1 dell'Epoca, passate direttamente alla Fase di Pesca.
- Se questo è il turno 2 dell'Epoca, rivelate la prima carta del mazzo di pesca:
 - O Se il ID della carta rivelata contiene il numero "2" ovunque in esso, l'Epoca termina immediatamente: saltate la Fase di Pesca e passate direttamente alla Fase di Fine Epoca.
 - o Se il ID della carta rivelata non contiene il numero "2", passate alla Fase di Pesca.
 - o Se la carta rivelata non era una carta Evento, rimescolatela nel mazzo di pesca.
- Se questo è il turno 3 dell'Epoca, rivelate la prima carta del mazzo:
 - o Se il ID della carta rivelata contiene il numero "2" o il numero "3" ovunque in esso, l'Epoca termina immediatamente: saltate la Fase di Pesca e passate direttamente alla Fase di Fine Epoca.
 - o Se il ID della carta rivelata non contiene il numero "2" o il numero "3", passate alla Fase di Pesca.
 - o Se la carta rivelata non era una carta Evento, rimescolatela nel mazzo di pesca.
- Se questo è il turno 4 dell'Epoca, saltate la Fase di Pesca e passate direttamente alla Fase di Fine Epoca.

FASE DI PESCA

Pesca delle Carte

Durante questa fase ogni civiltà, nell'Ordine di Turno, pesca un totale di:

- 3 carte, più:
- 1 carta per ogni 4 Città che ha sulla mappa; più:
- 1 carta per ogni talento che spende questa spesa deve essere annunciata e pagata prima che si peschino carte.

Una civiltà può anche essere in grado di pescare carte aggiuntive all'inizio della sua fase anche per una Meraviglia attiva, carta Investimento o abilità speciale della sua civiltà.

Una civiltà pesca tutte le carte assegnate nello stesso momento, risolvendo e rimpiazzando qualsiasi carta Evento pescata. Se una civiltà termina con più di 6 carte in mano, deve scartare quelle eccedenti.

Avanzamento del Turno

Al termine della Fase di Pesca, avanzate il segnalino di Turno di uno spazio a destra ed inizia la Fase di Crescita del turno successivo.

FASE DI FINE EPOCA

Quando termina un'Epoca – o per la fine del turno 4 o per un controllo positivo per la fine improvvisa – svolgete le seguenti attività a seconda dello stato dell'Epoca.

Se questa era l'Epoca finale

Ciascuna civiltà ottiene VP per l'Epoca come segue:

- 1 VP per la civiltà col maggior numero di Città. In caso di parità, nessuno ottiene i VP.
- 1 VP per la civiltà che occupa il maggior numero di area con Meraviglie costruite (non distrutte). In caso di parità, nessuno ottiene i VP.
- 1 VP per ogni 3 aree di mare costiero che Domina (arrotondate per difetto).
- 1 VP per ogni 3 talenti nel Tesoro (arrotondate per difetto).

Dopo aver calcolato i punteggi come sopra, la partita termina: procedete con la Fine Partita per determinare il vincitore.

Se questa non era l'Epoca finale

Svolgete le seguenti sei fasi nell'ordine esposto:

- 1. Tutte le civiltà scartano le loro mani di carte.
- 2. Mescolate il mazzo degli scarti assieme alle carte che erano state messe da parte quando sono state giocate, con il mazzo di pesca.
- 3. Risolvete un evento sulla Tabella del Cambio d'Epoca svolgendo le seguenti attività nell'ordine esposto:
 - i. Rivelate la prima carta del mazzo di pesca.
 - ii. Se la carta rivelata è una carta Evento con UD 89-101, risolvete i suoi effetti. Non risolvete gli effetti di nessun'altra carta Evento rivelata.
 - iii. Localizzate la ID della carta rivelata sulla **Tabella del Cambio d'Epoca** poi svolgete l'evento associato.
 - iv. Se la ID della carta rivelata era qualsiasi tranne 89-101, rimettetela nel mazzo di pesca.
- 4. Ciascuna civiltà ottiene VP per l'Epoca come segue:

- i. 1 VP per la civiltà col maggior numero di Città. In caso di parità, nessuno ottiene i VP.
- ii. 1 VP per la civiltà che occupa il maggior numero di area con Meraviglie costruite (non distrutte). In caso di parità, nessuno ottiene i VP.
- iii. 1 VP per ogni 3 aree di mare costiero che Domina (arrotondate per difetto).
- iv. 1 VP per ogni 3 talenti nel Tesoro (arrotondate per difetto). Poi rimuovete tutti i talenti da tutti i Tesori. *I talenti non si conservano di Epoca in Epoca*.
- 5. Ciascuna civiltà, in Ordine di Turno, pesca 5 carte.
- 6. Avanzate il segnalino Epoca di uno spazio a destra ad indicare l'Epoca successiva. Spostate il segnalino di Turno nella casella "1". Iniziate la Fase di Crescita del turno successivo.

DIPLOMAZIA

I giocatori non possono mostrare o descrivere le loro carte ad altri giocatori.

I giocatori non possono scambiare o donare le carte, dischi, talenti o VP della loro civiltà, anche tra più civiltà controllate dallo stesso giocatore.

I giocatori possono stringere accordi verbali tra di loro – ad esempio, dove o quando porre dischi – ma tali accordi non sono considerati vincolanti e possono essere disattesi in qualsiasi momento senza penalità.

REGOLE OPZIONALI

EVENTO DELL'EPOCA FINALE

Prima del piazzamento, se tutti i giocatori sono d'accordo, vi sarà un evento finale che accadrà al termine dell'Epoca finale.

Questa regola è opzionale perché, come è risultato dal test, alcuni giocatori hanno fortemente contrastato un Evento di Fine Epoca finale che potesse decidere il vincitore della partita. Sebbene le popolazioni delle Antiche Civiltà del Mare Interno non potessero sfuggire l'ira dell'incerto, i giocatori non sono costretti a farlo a meno che non siano tutti d'accordo.

Per svolgere un Evento dell'Epoca Finale, rivelate le carte da sopra il Mazzo Fato sino a che non viene rivelata una carta con ID inferiore a 69. Non risolvete qualsiasi carta Evento rivelata in questo modo. Trovate quella ID sulla **Tabella di Cambio Epoca** ed implementate l'evento associato.

ORDE BARBARICHE

Se siete meno di 6 giocatori, per assicurarvi di non terminare i Barbari nel corso della partita, potete aggiungere tutti i dischi del colore di una civiltà non in gioco a quelli disponibili per i Barbari. Trattate i dischi colorati come se fossero barbari per tutti gli aspetti.

FINE PARTITA

Al termine della partita, il giocatore che controlla la civiltà che ha il maggior numero di VP vince. In caso di parità, le civiltà coinvolte nel pareggio verificano i seguenti criteri nell'ordine esposto:

- 1. Quella che occupa più aree contenenti le sue Meraviglie costruite vince.
- 2. Quella con più Città vince.
- 3. Quella con il maggior numero di dischi sulla mappa vince.
- **4.** Quella che occupa il maggior numero di aree sulla mappa vince.
- 5. La partita termina in parità.

INVENTARIO

La vostra copia di ACIS dovrebbe includere:

- •• un fascicolo con le regole
- • un fascicolo Manuale del Giocatore
- •• una mappa montata
- •• dieci schede delle civiltà
- •• una tabella di aiuto al gioco in solitario
- •• sei tabelle ai aiuto al gioco
- •• 110 carte
- •• 400 dischi in legno 50 per otto colori
- cinque cilindri in legno
- • sette blocchi in legno
- •• un foglio di adesivi (da applicare ai blocchi)

CREDITI

Ideazione del Gioco — Christopher Vorder Bruegge e Mark McLaughlin

Game Development — Fred Schachter

Regolamento — Chad Jensen

Grafica — Chechu Nieto, Kurt Miller e Blackwell Hird

Test del Gioco — Max Sewell, Ben Sewell, William Greenwald, Oliver Schueftan, Michael Schachter, Dick Sauer, Sidney

Sexson, Richard Fisher, Steve Donlon, Darius III, Steve Aspergis, Matthias Jahr, Benjamin Dirks e VPJ Arponen

Verifica del Regolamento — Kai Jensen e Mark Sockwell

Modulo VASSAL — VPJ Arponen e Matthias Jahr

Direttore Artistico & Confezione — Rodger MacGowan

Coordinatore alla Produzione — Tony Curtis

Produttori — Gene Billingsley, Tony Curtis, Andy Lewis, Rodger MacGowan e Mark Simonitch

CARTAGINE

Scheda della Civiltà

DIVANI



FAMIGLIA BARCA (ANNIBALE, AMILCARE, ECC.)

UNA VOLTA PER TURNO, ALL'INIZIO DI UNA COMPETIZIONE:

Potete porre 1 disco bianco a Cartagine

Potete porre 1 disco bianco in un'area di terra Contesa occupata da un disco cartaginese.

Potete porre 1 disco bianco in un'area di mare occupata da un disco cartaginese.

PRONTO

A meno che non sia consentito specificamente dal gioco della carta, Cartagine non può porre dischi in un'area di mare aperto (Mediterraneo Centrale o Orientale) sino all'Epoca IV.

TESORO

EPOCH EPOCH

- Pagare 1 talento per impedire la perdita di un disco.
- Pagare 1 talento per acquistare 1 carta durante la Fase di Pesca.
- Pagare 3 talenti per acquistare 1 VP nella Fase di Fine Epoca ($i\ talenti\ non\ spesi\ sono\ persi$)

SACCHEGGIO

Non si possono spendere talenti qui,.

Trasferite al Tesoro alla fine della Fase di Competizione.

"At end of turn 2 draw a card,

Tarraconensis

CELTIBERIA

Scheda della Civiltà



LAVORAZIONE DEI METALLI

DURANTE LA FASE DI ACQUISIZIONE DELLA VOSTRA FASE DI CRESCITA:

Trasferire 1 disco da disponibile alla casella Pronto.

Se vi è un disco celta in o adiacente alla Celtiberia, ottenete 1 talento.

Se vi è una Città Celtica in o adiacente alla Celtiberia, ottenete 1talento in più.

PRONTO

A meno che non sia consentito specificamente dal gioco della carta, Celtiberia non può porre dischi in un'area di mare aperto (Mediterraneo Centrale o Orientale) sino all'Epoca IV.

TESORO

- Pagare 1 talento per impedire la perdita di un disco.
- Pagare 1 talento per acquistare 1 carta durante la Fase di Pesca.
- Pagare 3 talenti per acquistare 1 VP nella Fase di Fine Epoca (*i talenti non spesi sono persi*)

SACCHEGGIO

Non si possono spendere talenti qui,.

EGITTO

Scheda della Civiltà



DONO DEL NILO

DURANTE LA FASE DI ACQUISIZIONE DELLA VOSTRA FASE DI CRESCITA:

Se un disco egiziano occupa un'area che contiene il disegno del fiume Nilo (*Egitto, Delta del Nilo o Kush*), trasferite 1 disco da disponibile alla casella Pronto.

Se una Città egiziana occupa un'area del fiume Nilo, trasferite un disco aggiuntivo ed ottenete 1 talento.

PRONTO

A meno che non sia consentito specificamente dal gioco della carta, l'Egitto non può porre dischi in un'area di mare aperto (Mediterraneo Centrale o Orientale) sino all'Epoca IV.

TESORO

- Pagare 1 talento per impedire la perdita di un disco.
- Pagare 1 talento per acquistare 1 carta durante la Fase di Pesca.
- Pagare 3 talenti per acquistare 1 VP nella Fase di Fine Epoca ($i\ talenti\ non\ spesi\ sono\ persi$)

SACCHEGGIO

Non si possono spendere talenti qui,.

Trasferite al Tesoro alla fine della Fase di Competizione.

GALLIA

LA CULTURA DEL GUERRIERO

ALL'INIZIO DELLA FASE DI COMPETIZIONE:

Ottenete 1 talento.

Potete porre 1 disco gallo in un'area di terra Contesa occupata da 2 o più dischi galli.

Potete porre 1 disco bianco in un'area di terra Contesa diversa occupata da 2 o più dischi galli.

Scheda della Civiltà



PRONTO

A meno che non sia consentito specificamente dal gioco della carta, la Gallia non può porre dischi in un'area di mare aperto (Mediterraneo Centrale o Orientale) sino all'Epoca IV.

TESORO

- Pagare 1 talento per impedire la perdita di un disco.
- Pagare 1 talento per acquistare 1 carta durante la Fase di Pesca.
- Pagare 3 talenti per acquistare 1 VP nella Fase di Fine Epoca (*i talenti non spesi sono persi*)

SACCHEGGIO

Non si possono spendere talenti qui,.

Gades

MAURETANIA

Scheda della Civiltà



CAROVANE SUB-SAHARIANE

DURANTE LA FASE DI ACQUISIZIONE DELLA VOSTRA FASE DI CRESCITA:

Trasferire 1 disco da disponibile alla casella Pronto.

Se vi è una Città mauretana in o adiacente alla Mauretania, ottenete 1 talento.

CAVALLI LEGGERI

UNA VOLTA PER TURNO, ALL'INIZIO DI UNA COMPETIZIONE:

Porre 1 disco bianco in un'area di terra Contesa occupata da un disco mauretano.

PRONTO

A meno che non sia consentito specificamente dal gioco della carta, la Mauretania non può porre dischi in un'area di mare aperto (Mediterraneo Centrale o Orientale) sino all'Epoca IV.

TESORO

- Pagare 1 talento per impedire la perdita di un disco.
- Pagare 1 talento per acquistare 1 carta durante la Fase di Pesca.
- Pagare 3 talenti per acquistare 1 VP nella Fase di Fine Epoca (i talenti non spesi sono persi)

SACCHEGGIO

Non si possono spendere talenti qui,.

Trasferite al Tesoro alla fine della Fase di Competizione.

MINOSSE

POTERE NAVALE

I dischi di Minosse possono occupare aree di mare aperto in qualsiasi Epoca .

ALL'INIZIO DELLA PRIMA COMPETIZIONE DI OGNI TURNO:

Porre un disco bianco in ogni area di mare adiacente a Minosse che è occupata da un disco di Minosse, poi potete porre un disco bianco in sino 2 altre aree di mare occupate da un disco di Minosse. Questi dischi possono essere posti in aree non Contese (*che possono diventare Contese*).

NPC — Se Minosse è un NPC, pone prioritariamente i 2 dischi bianchi aggiuntivi in aree di mare Contese occupate prima da una civiltà nemica, poi da Barbari. Se vi sono due o più tra cui scegliere, Minosse favorisce quelle aree più vicine alla sua area originaria.

ALLA FINE DI OGNI FASE DI CONTA PER LA VITTORIA:

Ottenete 1 VP per ogni3aree di mare costiero Controllate da Minosse.

TESORO

- Pagare 1 talento per impedire la perdita di un disco.
- Pagare 1 talento per acquistare 1 carta durante la Fase di Pesca.
- Pagare 3 talenti per acquistare 1 VP nella Fase di Fine Epoca (i talenti non spesi sono persi)

Scheda della Civiltà



<u>PRONTO</u>

SACCHEGGIO

Non si possono spendere talenti qui,.

MICENE

Scheda della Civiltà



OPLITI

UNA VOLTA PER TURNO, ALL'INIZIO DI UNA COMPETIZIONE:

Ponete un disco bianco in massimo 2 aree di terra Contese occupate da un disco miceneo.

EROI OMERICI

DURANTE LA FASE DI COMPETIZIONE:

La prima volta che Micene ottiene un saccheggio nel turno corrente, ottiene 2 talenti invece di 1.

PRONTO

A meno che non sia consentito specificamente dal gioco della carta, la Micene non può porre dischi in un'area di mare aperto (Mediterraneo Centrale o Orientale) sino all'Epoca IV.

TESORO

- Pagare 1 talento per impedire la perdita di un disco.
- Pagare 1 talento per acquistare 1 carta durante la Fase di Pesca.
- Pagare 3 talenti per acquistare 1 VP nella Fase di Fine Epoca (
 italenti non spesi sono persi)

SACCHEGGIO

Non si possono spendere talenti qui,.

Trasferite al Tesoro alla fine della Fase di Competizione.

FENICIA

NAVIGAZIONE

I dischi fenici possono occupare aree di mare aperto durante qualsiasi Epoca.

DURANTE DELLA VOSTRA FASE DI DISPOSIZIONE:

Ponete 1 disco in o adiacente ad un'area di mare occupata da un disco fenicio.

ALFABETO

ALLA FINE DI OGNI FASE DI PESCA:

Più giocatori – Potete scartare una carta. Se lo fate, pescate 2 carte, tenetene una e scartate l'altra.

Solitario – ottenete 2 talenti.

COMMERCIO

ALLA FINE DI OGNI FASE DI CONTA PER LA VITTORIA:

Ottenete 1 VP per ogni 4 aree di mare costiere occupate da un disco fenicio.

TESORO

- Pagare 1 talento per impedire la perdita di un disco.
- Pagare 1 talento per acquistare 1 carta durante la Fase di Pesca.
- Pagare 3 talenti per acquistare 1 VP nella Fase di Fine Epoca (*i talenti non spesi sono persi*)

Scheda della Civiltà



PRONTO

SACCHEGGIO

Non si possono spendere talenti qui,.

ROMA

Scheda della Civiltà



SPQR ED ALLEATI ITALIANI

ALL'INIZIO DELLA VOSTRA FASE DI DISPOSIZIONE:

Se vi è una Città romana in o adiacente a Roma, scegliete una tra queste azioni: pescare 1 carta; trasferire 2 dischi da disponibili alla casella Pronto. Se non vi è alcuna Città, potete porre 1 disco a Roma o in un'area di terra adiacente a Roma.

UNA VOLTA PER TURNO, ALL'INIZIO DI UNA COMPETIZIONE – EPOCHE I-III:

Potete porre un disco bianco a Roma ed un altro disco bianco in ciascuna di massimo 2 aree di terra Contese adiacenti a Roma.

ROMA IMPERIALE

ALL'INIZIO DELLA PRIMA COMPETIZIONE DI OGNI TURNO – EPOCA IV:

Potete porre un disco bianco a Roma o in un'area di terra adiacente a Roma. Potete poi porre un disco bianco in ciascuna di massimo 2 altre aree di terra occupate da un disco romano. Questi dischi possono essere posti in aree non Contese (che possono divenire Contese).

PRONTO

A meno che non sia consentito specificamente dal gioco della carta, Roma non può porre dischi in un'area di mare aperto (Mediterraneo Centrale o Orientale) sino all'Epoca IV.

TESORO

- Pagare 1 talento per impedire la perdita di un disco.
- Pagare 1 talento per acquistare 1 carta durante la Fase di Pesca.
- Pagare 3 talenti per acquistare 1 VP nella Fase di Fine Epoca ($i\ talenti\ non\ spesi\ sono\ persi$)

SACCHEGGIO

Non si possono spendere talenti qui,.

Trasferite al Tesoro alla fine della Fase di Competizione.

TROIA

MURA DELLA CITTA'

Fintanto che

ALLEATI AMAZZONI

DURANTE LA FASE DI ACQUISIZIONE DELLA VOSTRA FASE DI CRESCITA:

Se vi è una Città troiana adiacente a Troia, ottenete 1 talento.

UNA VOLTA PER TURNO, ALL'INIZIO DI UNA COMPETIZIONE:

Ponete un disco bianco a Troia ed un altro disco bianco in un'area di terra Contesa occupata da un disco troiano.

Scheda della Civiltà



PRONTO

A meno che non sia consentito specificamente dal gioco della carta, Troia non può porre dischi in un'area di mare aperto (Mediterraneo Centrale o Orientale) sino all'Epoca IV.

TESORO

- Pagare 1 talento per impedire la perdita di un disco.
- Pagare 1 talento per acquistare 1 carta durante la Fase di Pesca.
- Pagare 3 talenti per acquistare 1 VP nella Fase di Fine Epoca ($i\ talenti\ non\ spesi\ sono\ persi$)

SACCHEGGIO

Non si possono spendere talenti qui,.

TABELLA DEL CAMBIO DI EPOCA				
1-6	La Morte Nera si Diffonde Lungo le Vie Marittime	Rimuovere 2 dischi da ogni Città adiacente ad un'area di mare occupata.		
7 – 12	L'Irrazionalismo Provoca Delusioni di Massa e Disordini	Ogni Civiltà perde 1 VP per ciascuna delle proprie Città.		
13 – 19	Un'Eruzione Vulcanica Causa Tsunami che Devastano il Mare Interno	In ogni area di mare, rimuovere 1 disco di ciascun colore.		
20 – 26	I Tradizionalisti Resistono ai Cambiamenti	La(e) Civiltà con il maggior numero di VP perde (perdono) 3 VP. Poi la(e) Civiltà con il il maggior numero di Città perde (perdono) 3 VP. Se una Civiltà rientra in entrambi i casi, perde solo 5 VP invece di 6.		
27 – 33	L'Ira degli Dei	La(e) Civiltà con il maggior numero di VP perde (perdono) 1 VP per ogni 2 Città che ha (hanno) (arrotondato per difetto).		
34 – 40	Decadimento Urbano – Superata la Capacità di Soddisfare i Bisogni dei Cittadini	La(e) Civiltà con il maggior numero di Città perde (perdono) tutti i talenti e poi perde (perdono) 1 VP per ogni 2 Città che ha (hanno) (arrotondato per difetto).		
41 – 47	Crisi Dinastica – Gelosia e Avidità Alimentano le Rivalità per il Controllo	La(e) Civiltà con il maggior numero di VP perde (perdono) il 10% dei loro VP (arrotondate per difetto) e pescano una carta di meno durante la Fase di Pesca successiva.		
48 – 54	L'Eccessivo Sfruttamento delle Foreste per Costruire Navi Causa il Collasso Ecologico	Le Civiltà con il maggior numero di dischi che occupano aree di mare perdono 1 VP ogni 3 dischi che hanno in mare (arrotondate per difetto).		
55 – 61	Siccità Apocalittica – Abbandono delle Comunità Rurali Marginali	Rimuovete tutti i dischi da ogni area di terra che contiene un Campo.		
62 – 68	Un Clima più Temperato Porta all'esplosione della Popolazione	Ogni civiltà, nell'Ordine di Turno, può porre sino a 5 dischi da disponibili in qualsiasi numero di aree che occupa. Poi implementate un altro evento Cambio d'Epoca.		
69 – 75	Svalutazione della Moneta	 Durante il punto 4 di questa Fase, invece di pescare 5 carte per civiltà: Tutte le civiltà con il maggior numero e secondo maggior numero di VP pescano 2 carte ciascuna; Tutte le civiltà con il terzo e quarto maggior numero di VP, se vi sono, pescano 3 carte ciascuna; Tutte le civiltà con il quinto e sesto maggior numero di VP, se vi sono, pescano 4 carte ciascuna; 		
76 – 82	Un Sospiro di Sollievo	Durante il punto 4 di questa Fase, le civiltà pescano 6 carte invece di 5.		
83 – 89 90 – 97	Economie Vibranti Gli Dei Sorridono	Ogni Civiltà ottiene 1 talento per ogni 2 Città che ha (arrotondate per eccesso) Ogni Civiltà sceglie una delle sue Meraviglie (attiva o distrutta) che ha meno di 5 dei		
		suoi dischi colorati sopra di essa*: • Se la Meraviglia è attiva, rimuovete tutti i dischi da essa. • Se la Meraviglia è distrutta, girate la sua carta e blocco a faccia in su. Poi ponete dischi su ogni Meraviglia scelta in questo modo come se fosse stata appena costruita. * Se non sono disponibili Meraviglie da scegliere, trattate invece questo evento come Ira degli Dei (27-33).		
98 – 103	I Barbari alle Frontiere	Rivelate le carte da sopra il mazzo di pesca sino a rivelare due qualsiasi tra le carte Evento 98, 99, 100 o 101 o sino ad esaurire il mazzo di pesca, la prima di queste che si avvera. Risolvete le carte Evento immediatamente (non risolvete le altre carte Evento rivelate), poi mescolate tutte le carte rivelate rimettendole nel mazzo di pesca (se la carta che ha causato questo evento era una carta Evento, ricordate anche di implementare i suoi effetti).		

FASE DI FINE EPOCA

Quando termina un'Epoca, se era l'Epoca Finale:

- le civiltà ottengono VP per il maggior numero di Città, maggior numero di Meraviglie costruite, per ogni 3 aree di mare costiero Dominate, e per ogni 3 talenti nel Tesoro;
- passate alla procedura di Fine Partita.

Quando termina un'Epoca, se non era l'Epoca Finale:

- tutte le mani sono scartate e si crea un nuovo mazzo di pesca;
- risolvete un evento sulla **Tabella del Cambio di Epoca**;
- le civiltà ottengono VP per il maggior numero di Città, maggior numero di Meraviglie costruite, per ogni 3 aree di mare costiero Dominate, e per ogni 3 talenti nel Tesoro;
- ogni civiltà pesca 5 carte;
- avanzate il segnalino Epoca e resettate il segnalino Turno ad "1";
- iniziate il turno successivo

MANUALE DEL GIOCATORE

I CONTENUTI

Piazzamento di Default degli scenari	40	Greci & Persiani	6
Giocare gli Scenari		Piazzamento	6
Dimensione della Mappa	41	Regole Speciali	6
Più Civiltà per Giocatore	42	Alessandro Magno	7
Gioco di Squadra	42	Piazzamento	7
Gioco di SquadraScenari Situazionali Storici	43	Regole Speciali	7
Scenari Situazionali di Gioco	45	Dario III	7
La Caduta di Roma I		Piazzamento	7
Versioni		Regole Speciali	7
Piazzamento	48	Re-Dei dell'Egitto	7
Regole Speciali	48	Piazzamento	7
Annibale		Regole Speciali	7
Piazzamento	51	Variante Multigiocatore	8
Regole Speciali	53	Livello di Difficoltà	8
Gioco in Solitario	56	Esempio di Gioco	8
Scelte del NPC	56	Piazzamento	8
NPC Nemici	57	Fase di Crescita	8
Gioco della Carta NPC	57	Fase delle Carte	8
Competizione in Solitario	59	Fase di Competizione	8
NPC & Barbari		Fase di Valutazione	8
NPC & la Regola Aeneas	59	Creazione di Scenari	8
Oro	60	Procedura di Creazione	8
Piazzamento dei Dischi NPC	60	Ostilità degli NPC	8
Talenti NPC, Pesca di Carta & VP	62	Fase di Esplorazione	9
La Caduta di Roma II		Sequenza di Creazione delle Civiltà	9
Versioni		Chiarimenti sulle Carte	
Piazzamento	62		
Regole Speciali	63		
Esempio di Piazzamento Dischi Visigoto			

INTRODUZIONE

In questo Manuale del Giocatore troverete numerosi scenari create per tutti i numeri di giocatori e tutti gli stili di gioco. Tutti gli scenari sono giocabili in solitario e con più giocatori. Per il gioco in solitario, potete scegliere di tenere le due parti oppure usare per una delle parti una "civiltà non-giocatore" o "NPC" che agisce in automatico.

Gli scenari con più giocatori sono presentati per primi, seguiti dalle regole in solitario e gli scenari storici in solitario. Gli scenari con nome sono sempre di natura storica mentre quelli situazionali sono di due tipi: storici o di gioco.

Nota dell'Ideatore: Nelle situazioni di gioco i giocatori decidono tra di loro se desiderano procedere con un gioco pacifico di esplorazione ed espansione, o con uno più ostile con competizione, o una combinazione delle due situazioni. Tutti gli scenari storici tendono ad essere giochi di guerra giocati da due o più giocatori e sono meglio adatti al gioco in solitario. Gli scenari storici tendono ad essere più brevi, comprendono civiltà ostili le une alle altre sin dall'inizio. In questi scenari la vittoria è più che accumulare punti; è anche la conquista o la sopravvivenza.

Piazzamento — Viene esposta la procedura di piazzamento generica, sebbene ogni scenario conterrà spesso modifiche di un tipo o dell'altro. Quando le istruzioni di piazzamento di uno scenario contraddicono quanto esposto, lo scenario ha sempre precedenza.

Regole Speciali — Gli scenari sono coerenti con le regole base del regolamento eccetto dove sono specificamente diverse nei capitoli che seguono. Alcuni di questi useranno anche le regole in solitario. Quando una regola in solitario contraddice una regola base, quella in solitario ha sempre precedenza. Quando una regola speciale di uno scenario contraddice una regola base o in solitario, la regola dello scenario ha sempre precedenza.

PIAZZAMENTO DI DEFAULT DEGLI SCENARI

Seguite la procedura sottostante per piazzare qualsiasi scenario che si trova nel manuale. Questi scenari avranno spesso regole specifiche di piazzamento: quando una tale istruzione altera o contraddice qualsiasi indicazione sotto riportata, lo scenario ha sempre priorità.

- **1.** Mappa Porre la mappa al centro del tavolo.
- **2.** Dischi Bianchi Porre i dischi bianchi accanto alla mappa. Se lo scenario indica di usare qualsiasi parte della mappa che non sia tutta la mappa, vedere più avanti per il piazzamento dei dischi bianchi sulla mappa.
- **3.** Cilindri Porre un cilindro sullo spazio dell'**Epoca I**, ed un altro nello spazio **Turno I**. Mettete da parte gli altri cilindri per ora.
- **4. Colori dei Giocatori** Fate scegliere a ciascun giocatore il colore con il quale intende giocare: rosso, verde, porpora, marrone o giallo. I giocatori prendono i 50 dischi corrispondente al loro colore scelto e li pongono sul tavolo di fronte a sé.



- **5.** Barbari Porre i 50 dischi neri sul tavolo sono i dischi disponibili al Barbaro.
- **6. Segnalini VP** Ciascun giocatore pone uno dei suoi dischi nello spazio **0** della Tabella dei Punti Vittoria.

10. Prima Civiltà

- **7°** Prendere un disco da ciascun giocatore e porli in un contenitore opaco (una tazza). Pescate uno di questi dischi a caso e ponetelo nello spazio **1** della tabella dell'Ordine di Turno delle Civiltà.
- **7b** Quel giocatore sceglie una delle civiltà disponibili nello scenario. Dategli la **Scheda delle Civiltà** corrispondente alla scelta e ponetela sul tavolo di fronte a lui.
- **7c** Quel giocatore prende poi 12 dischi dai suoi disponibili e li distribuisce come segue:
 - 2 nell'area originaria della sua civiltà
 - 2 in ogni area di terra adiacente alla sua area originaria
 - Se ne rimangono, ponetene 1 in ciascuna area di mare adiacente alla sua area originaria
 - Se ne rimangono, ponete dischi in aree vuote adiacenti ad un'area già occupata sino a 2 dischi per area di terra, poi sino ad 1 per area di mare e/o ponete sino ad 1 altro disco in aree già occupate.

Un disco non può mai essere posto in o adiacente ad un'area originaria di un altro giocatore. Se, durante il piazzamento come sopra esposto, il giocatore non ha dischi sufficienti per completare interamente l'istruzione, ne pone quanti può ignorando il resto.

- **8. Seconda Civiltà** Pescate a caso un altro disco civiltà e ponetelo nello spazio vuoto successivo ("2") sulla tabella dell'Ordine di Turno. Questo giocatore sceglie una delle rimanenti civiltà da giocare, prendendo la **Scheda delle Civiltà** correlata. Prende poi 12 dischi dai suoi disponibili e li distribuisce allo stesso modo del primo giocatore nel punto 7.
- **9.** Civiltà Seguenti Ripetete il punto 8 sino a quando ciascun giocatore non ha un segnalino sulla tabella dell'Ordine di Turno, una civiltà, ed i dischi iniziali posti sulla mappa.
- **10. Carte Meraviglia** Porre le sette carte Meraviglia a faccia in su accanto alla mappa. Ponete il blocco associato ad ogni Meraviglia sopra la sua carta.
- **11. Carte Fato** Rimuovete le sette carte Evento dal Mazzo Fato poi mescolate le rimanenti carte Fato assieme. Per ogni civiltà attiva, mettete da parte 5 di queste carte a faccia in giù (*ad esempio, se vi sono 4 civiltà mettete da parte 20 carte*), poi mescolate le carte Evento col resto. Ponete questo mazzo a faccia in giù sul tavolo per formare un mazzo di pesca. Ponete le carte che sono state messe da parte a faccia in giù sopra questo mazzo.
- **12. Carte Iniziali** Ciascuna civiltà pesca 5 carte da sopra il mazzo di pesca per formare le proprie mani di aperture. *Potete sempre guardare la vostra mano di carte, ma tenetela segreta agli avversari.*
- **13. Iniziate la Partita** Mettete da parte tutti gli altri pezzi per ora. Iniziate il gioco svolgendo la Fase di Crescita del primo turno.

GIOCARE GLI SCENARI

DIMENSIONE DELLA MAPPA

Alcuni scenari sono giocati sull'intera mappa, mentre altri usano solo una parte di essa. Ciascun scenario indica quali delle seguenti cinque configurazioni di mappa si usano.

Mappa Intera

Questa usa tutta la mappa. Tutte le aree sono in gioco.

Mappa Occidentale

Quando uno scenario richiede l'uso della Mappa Occidentale, ponete un disco bianco in ciascuna delle seguenti aree:

- Macedon
- Illyria
- Ionian Sea
- Central Mediterranean
- Bay of Sirt
- Sir

Questa linea rappresenta il bordo orientale della mappa per tutte le regole. Nessun pezzo può mai essere posto nelle aree così indicate, o in qualsiasi area ad oriente di esse, nel corso della partita.

Mappa Occidentale Estesa

Quando uno scenario richiede l'uso della Mappa Occidentale Estesa, ponete un disco bianco in ciascuna delle seguenti aree:

- Phrygia
- Lydia
- Minoan Sea
- Eastern Mediterranean
- Libyan Sea
- Marmarica

Questa linea rappresenta il bordo orientale della mappa per tutte le regole. Nessun pezzo può mai essere posto nelle aree così indicate, o in qualsiasi area ad oriente di esse, nel corso della partita.

Mappa Orientale

Quando uno scenario richiede l'uso della Mappa Orientale, ponete un disco bianco in ciascuna delle seguenti aree:

- Dalmatia
- Adriatic Sea
- Gulf of Taranto
- Central Mediterranean
- Bay of Sirt
- Sirt

Questa linea rappresenta il bordo occidentale della mappa per tutte le regole. Nessun pezzo può mai essere posto nelle aree così indicate, o in qualsiasi area ad occidente di esse, nel corso della partita.

Mappa Orientale Estesa

Quando uno scenario richiede l'uso della Mappa Orientale Estesa, ponete un disco bianco in ciascuna delle seguenti aree:

- Umbria
- Roma
- Tyrrhenian Sea
- Carthaginian Sea
- Cartagine
- Thapsus









• Questa linea rappresenta il bordo occidentale della mappa per tutte le regole. Nessun pezzo può mai essere posto nelle aree così indicate, o in qualsiasi area ad occidente di esse, nel corso della partita.

Nota dell'Ideatore: Più civiltà sono in gioco e più piccola la mappa in uso, più probabile – e più anticipata – sarà la competizione diretta (guerra), e questa accadrà con maggiore frequenza. Detto semplicemente, più affollata è la mappa e più probabile sarà che le civiltà trovino necessario competere per conquistare spazio. Ovviamente, anche civiltà di molto separate possono influenzarsi mediante il gioco delle carte ... ed anche questo può disturbare considerevolmente.

PIÙ CIVILTÀ PER GIOCATORE

Suggerimento di gioco: I giocatori nuovi sono invitati a scegliere uno scenario dove ciascun giocatore controlla solo una singola civiltà. Quelli esperti possono considerare il controllo di due o più civiltà. Fate però attenzione: sebbene possa essere molto divertente controllare più di una civiltà alla volta, il tempo di gioco aumenterà proporzionalmente sia per la presenza di più civiltà sia per le difficoltà nel coordinare più di una mano di carte.

Vi sono dieci civiltà incluse in *ACIS*, non più di sei delle quali saranno attive in una singola partita. L'ordine di turno in ogni partita è per civiltà, non per giocatore, anche quando un giocatore controlla due o tre civiltà.

Quindi un giocatore con due civiltà potrebbe agire per primo e per ultimo in una Fase di Crescita, o fare due turni di fila, ecc. Un giocatore non può scambiare carte, talenti o dischi tra civiltà che controlla, e deve tenere le mani di carte di ogni civiltà separate. Ciascuna civiltà di un giocatore è avversaria l'una all'altra per tutte le regole, inclusa ma non limitata ad eliminarsi reciprocamente durante la competizione.

Lo spirito del gioco con più civiltà è di coordinare le civiltà controllate dal giocatore entro il limite delle regole base che governano una civiltà per giocatore. I giocatori dovrebbero tener conto di questo spirito e comprendere quando si esce da tale contesto.

Ciascuna civiltà di un giocatore mantiene il suo totale VP. I loro punteggi sono sommati per arrivare ad una somma totale quando si determina quale giocatore ha il maggior o minor numero di VP per varie regole ed effetti delle carte.

Uno contro Due

In generale, quando i giocatori sono in controllo di più di una civiltà ciascuno ne dovrebbe controllare lo stesso numero. Se tutti i giocatori concorderanno, comunque, un giocatore potrebbe controllare una singola civiltà mentre un'altra ne controlla due. In questo caso, le regole base sono modificate come segue:

- Il giocatore singolo può scegliere la sua civiltà per primo o per ultimo.
- Il giocatore singolo ottiene 16 dischi iniziali invece di 12.
- Il giocatore singolo ha la sua crescita minima incrementata da 3 a 6.
- Durante ogni Fase di Pesca, il giocatore singolo pesca una base di 4 carte invece di 3.
- Se il giocatore singolo invoca la regola Aeneas, torna col 50% di dischi in più. Può invocare la regola Aeneas anche durante l'Epoca finale.
- Il giocatore singolo vince sempre i casi di parità.
- Ciascuna civiltà appartenente al giocatore "doppio" riduce la dimensione della sua mano a 4, e ciascuna inizia la partita con solo 4 carte.
- La partita viene limitata a due Epoche, e può iniziare nelle Epoche I, II o III.

 I giocatori dovranno accordarsi anzitempo se tenere la carta #62 (Il Tempo Scorre) nella casella o di ignorare il suo testo se viene pescata, dal momento che questa carta può porre automaticamente fine ad un'epoca.
- Nel corso del gioco, il giocatore doppio somma i VP per le loro due civiltà e divide quel totale per 4 al fine di arrivare al suo punteggio VP corrente.

Potreste registrare questo durante la partita usando un disco di un colore inutilizzato, ponendolo sulla Tabella dei Punti Vittoria, al fine di indicare il punteggio combinato delle due civiltà. Questo è importante in quanto è il totale VP di ciascun giocatore – non quello di ciascuna civiltà – che determina chi controlla il piazzamento degli invasori barbari in alcune carte Evento.

GIOCO DI SQUADRA

Nota dell'Ideatore: Il gioco di squadra può essere utile per insegnare il gioco ai neofiti (accoppiando un giocatore esperto con un neofita) o per i giocatori che desiderano una variante all'esperienza sociale che **ACIS** offre; questo per avere qualcuno con cui condividere l'avventura o per quelle che desiderano avere qualcuno direttamente "dalla sua parte" nel corso della partita.

Formazione delle Squadre

All'inizio della partita, i giocatori possono scegliere di dividersi in squadre. Create squadre come desiderate: a vostro piacere, o per locazione geografica (*come due civiltà orientali contro due occidentali*). Ciascuna squadra dovrebbe essere composta dallo stesso numero di giocatori, e ciascun giocatore dovrebbe avere la sua civilità.

Esempio: In una partita con 4 civiltà, vi possono essere 2 squadre di 2 civiltà ciascuna. In una partita con 6 civiltà, vi potrebbero essere 3 squadre di 2 civiltà ciascuna oppure 2 squadre di 3 civiltà ciascuna.

Cooperazione tra i Membri della Squadra

- Un giocatore non può scambiare o cedere carte, dischi o talenti ai compagni di squadra.
- Un giocatore può mostrare ai compagni di squadra tutte, alcune o nessuna carta che ha in mano.
- Un giocatore non può giocare una carta che causa più danno ad un compagno di squadra di quanto ne causa ad altre fazioni.

Esempio: Una carta che causa la rimozione di 1 disco dalla mappa ad un compagno di squadra non può essere giocata a meno che almeno una fazione non della squadra debba perdere anch'essa un disco.

- Un giocatore non può porre un disco in un'area originaria di un compagno di squadra.
- Un giocatore non può porre un disco in un'area che contiene il disco di un compagno di squadra se quel piazzamento causerebbe la Contesa di quell'area.

Vittoria di Squadra & Individuale

Nel gioco in squadra, ciascuna civiltà registra ancora i suoi VP individualmente. Prima dell'inizio del gioco, comunque, tutti i giocatori devono accordarsi su come calcolare la vittoria:

- a) Punteggi Combinati Al termine della partita, la squadra che ha ottenuto il maggior numero totale di VP combinati vince.
- **b) Vincitore Singolo** Al termine della partita, entro la squadra che ha ottenuto il maggior numero totale di VP combinati, la civiltà che ha contribuito con il maggior numero di VP vince.

SCENARI SITUAZIONALI STORICI

Nota: I seguenti quattro scenari sono solo alcuni dei possibili modi per giocare alcune delle grandi competizioni dell'antichità usando il gioco **ACIS**.

Opzione: Piazzamento Iniziale delle Meraviglie

Con l'accordo di tutti i giocatori, in qualsiasi scenario storico che inizia nell'Epoca II o successiva, ciascuna civiltà inizia la partita con una o due Meraviglie. Dopo aver posto i dischi iniziali sulla mappa, ponete i sette blocchi delle Meraviglie nella casella in alto. In Ordine di Turno, ciascuna civiltà sceglie casualmente un blocco Meraviglia e lo pone in qualsiasi area di terra che occupa, poi prende la carta Meraviglia associata e la pone a faccia in su sul tavolo di fronte al possessore. Ripetete questo procedimento se si inizia con due Meraviglie ciascuno.

Le Guerre Puniche (2 Civiltà)

Usate la Mappa Occidentale.

Un giocatore tiene Roma, l'altro Cartagine.

Ciascuna civiltà inizia con 12 dischi piazzati sulla mappa.

Barbari — Prima del piazzamento delle civiltà, ponete i seguenti dischi barbari sulla mappa.

- 3 in ciascuna di Syracuse, Noricum e Dalmatia;
- 2 in ciascuna di Sicily, Baetica, Celt-Iberia, Tarraconensis, Idubeda, Aquitania, Tarraco, Gallia e Massilia;
- 1 nel Sea of Sicily (Mare di Sicilia).

Tempo — La partita inizia con il turno 1 dell'Epoca II.

Il gioco comprende tre Epiche, una per ciascuna delle Prima, Seconda e Terza Guerra Punica.

Aree Originarie Conquistate — Al termine della Fase di Competizione, se un giocatore Controlla sia Roma che Cartagine, la partita termina e quindi quel giocatore viene dichiarato vincitore.

Modifiche per il Solitario — Ponete un disco giallo in ciascuna di Roma e Cartagine. Le regole d'Oro sono in essere. Il NPC può essere una delle civiltà ed è sempre vostro nemico. Quando piazzate dischi sulla mappa, il NPC darà priorità a difendere la sua base prima di procedere con il normale elenco delle priorità:

1° Se la sua area originaria contiene meno di 4 dischi, porrà dischi lì sino ad averne 4 presenti.

2º Se vi sono dischi avversari in un'area adiacente alla sua area originaria, porrà dischi in quell'area sino ad averne di più degli avversari, o sino a quando non raggiunge il limite di raggruppamento, la prima delle situazioni che si avvera.

La Seconda Guerra Punica (3 Civiltà)

Usate la Mappa Occidentale Estesa.

Un giocatore tiene Roma, uno Micene, il terzo Cartagine.

Ciascuna civiltà inizia con 12 dischi piazzati sulla mappa.

Barbari — Prima del piazzamento delle civiltà, ponete i seguenti dischi barbari sulla mappa.

- 3 in Syracuse:
- 2 in ciascuna di Sicily, Baetica, Celt-Iberia, Tarraconensis, Idubeda, Aquitania, Tarraco, Gallia e Massilia;
- 1 nel Sea of Sicily (Mare di Sicilia).

Tempo — La partita inizia con il turno 1 dell'Epoca II e termina con l'ultimo turno dell'Epoca III.

Aree Originarie Conquistate — Al termine della Fase di Competizione, se un giocatore Controlla sia la sua area originaria che un'area originaria avversaria, la partita termina e quindi quel giocatore viene dichiarato vincitore.

Modifiche per il Solitario — Ponete un disco giallo in ciascuna di Roma, Cartagine e Micene. Le regole d'Oro sono in essere. Sia Cartagine che Micene sono NPC e sono sempre vostri nemici. Quando piazzate dischi sulla mappa, il NPC darà priorità a difendere la sua base prima di procedere con il normale elenco delle priorità:

1° Se la sua area originaria contiene meno di 4 dischi, porrà dischi lì sino ad averne 4 presenti.

2° Se vi sono dischi avversari in un'area adiacente alla sua area originaria, porrà dischi in quell'area sino ad averne di più degli avversari, o sino a quando non raggiunge il limite di raggruppamento, la prima delle situazioni che si avvera.

Cesare e Pompeo (2 Civiltà)

Usate la Mappa Occidentale Estesa.

Un giocatore tiene Roma (Pompeo), l'altro la Gallia (Cesare).

Ciascuna civiltà inizia con 12 dischi piazzati sulla mappa.

Ciascuna civiltà usa una seconda serie di dischi colorati. Trattate i dischi di entrambi i colori come se fossero un singolo colore per tutte le regole.

Tempo — La partita inizia con il turno 1 dell'Epoca II e termina dopo il turno 4 dell'Epoca III. Non controllate per la Fine Improvvisa durante alcun turno: le due Epoche non termineranno in anticipo. Tenete la carta #62, *Il Tempo Scorre*, nella casella: non si usa nello scenario.

Roma — La civiltà che controlla Roma ottiene tutte le abilità speciali indicate sulla Scheda della Civiltà romana; l'altra no. Se nessun giocatore Controlla Roma, nessuno ne ottiene i benefici.

In questo scenario il giocatore che tiene Cesare potrebbe avere le abilità sia di Roma che della Gallia se le circostanze lo consentono.

Inoltre, durante ogni Fase di Pesca il giocatore che Controlla Roma pesca una carta in più.

Alla fine dell'Epoca II, se un giocatore Controlla Roma ottiene 5 VP. Alla fine della partita, se un giocatore Controlla Roma, ottiene 10 VP.

Modifiche per il Solitario — Ponete un disco giallo a Roma. Le regole d'Oro sono in essere. Il NPC può essere una delle civiltà ed è sempre vostro nemico. Se il NPC è Pompeo, inizia lo scenario Controllando Roma, trattandola sia come sua base che come area di origine. Se il NPC è Cesare, inizia la partita senza dischi a Roma ma se cattura Roma nel corso della partita tratta Roma come sua base ed area di origine.

Quando piazzate dischi sulla mappa, il NPC darà priorità a difendere la sua base prima di procedere con il normale elenco delle priorità:

1º Se la sua area originaria contiene meno di 4 dischi, porrà dischi lì sino ad averne 4 presenti.

2º Se vi sono dischi avversari in un'area adiacente alla sua area originaria, porrà dischi in quell'area sino ad averne di più degli avversari, o sino a quando non raggiunge il limite di raggruppamento, la prima delle situazioni che si avvera.

Antonio e Cleopatra (2 Civiltà)

Usate la Mappa Intera.

Un giocatore tiene Roma, l'altro l'Egitto.

Ciascuna civiltà inizia con 20 dischi piazzati sulla mappa.

Ciascuna civiltà usa una seconda serie di dischi colorati. Trattate i dischi di entrambi i colori come se fossero un singolo colore per tutte le regole.

Sfere di Influenza — Prima del piazzamento, ponete dischi bianchi sulla mappa come se usaste una Mappa Orientale. Il giocatore romano non può porre dischi in queste aree o in alcuna area ad oriente di esse. Il giocatore egiziano non può porre dischi in queste aree in queste aree o in alcuna area ad occidente di esse. Dopo aver completato il piazzamento, rimuovete i dischi bianchi dalla mappa.

Limite di Tempo — La partita inizia con il turno 1 dell'Epoca III. Non controllate per la Fine Improvvisa durante alcun turno: le Epoche non termineranno in anticipo (*eccezione: vedere Conquista dell'Area Originaria, sotto*). Tenete la carta #62, *Il Tempo Scorre*, nella casella: non si usa nello scenario.

Conquista dell'Area Originaria — Al termine di qualsiasi Fase di Competizione durante l'Epoca IV, se un giocatore Controlla sia Roma che l'Egitto, la partita termina e quel giocatore viene dichiarato vincitore.

Modifiche per il Solitario — Ponete un disco giallo in ciascuno di Egitto e Roma. Le regole d'Oro sono in essere. Il NPC può essere una delle civiltà ed è sempre vostro nemico. Se il NPC è Pompeo, inizia lo scenario Controllando Roma, trattandola sia come sua base che come area di origine. Se il NPC è Cesare, inizia la partita senza dischi a Roma ma se cattura Roma nel corso della partita tratta Roma come sua base ed area di origine.

Quando piazzate dischi sulla mappa, il NPC darà priorità a difendere la sua base prima di procedere con il normale elenco delle priorità:

1º Se la sua area originaria contiene meno di 4 dischi, porrà dischi lì sino ad averne 4 presenti.

2° Se vi sono dischi avversari in un'area adiacente alla sua area originaria, porrà dischi in quell'area sino ad averne di più degli avversari, o sino a quando non raggiunge il limite di raggruppamento, la prima delle situazioni che si avvera.

Nota dell'Ideatore sulla Storicità: Ovviamente, molti degli eventi apocalittici e cataclismi descritti nelle carte di gioco non avvennero nei brevi periodi compresi negli scenari storici. Pertanto, considerateli come rappresentazioni di rivolte, disordini, tensioni civili ed incursioni di pirati, invasioni di tribù nomadi o incursioni di regni minori, nonché disastri naturali ed economici – o segni di scontento degli dei scelti.

SCENARI SITUAZIONALI DI GIOCO

Nota dell'Ideatore: Per i primi cinque scenari che usano la mappa intera, i giocatori ricordino che le civiltà scelte vicine le une alle altre saranno vulnerabili alla competizione diretta sin dall'inizio. Le civiltà distanti daranno ai giocatori maggiori opportunità per una espansione pacifica sin dall'inizio.

Scenari Situazionali di Gioco - Solitario

Se desiderate giocare qualsiasi tra gli scenari seguenti in solitario, dovrete usare un Pool di civiltà assieme alle regole sull'Ostilità degli NPC. Potreste anche giocare uno di questi come scenario Esplorazione con uno o più NPC sconosciuti all'inizio del gioco. Decidete in anticipo quante Epoche giocare ed in quale Epoca inizia la partita.

Situazione con 6 Civiltà

Usate la Mappa Intera.

Ciascuna civiltà inizia con 12 dischi piazzati sulla mappa.

Le seguenti civiltà sono disponibili:

- Occidentale due qualsiasi tra: Gallia, Celtiberia e Mauretania.
- Centrale due qualsiasi tra Roma, Cartagine, Micene e Minosse.
- Orientale Egitto e una qualsiasi tra Fenicia e Troia.

Esempio: Una volta scelte le due civiltà occidentali, la terza non può essere scelta. Lo stesso per il centrale. L'Egitto deve essere scelto, ed una volta scelta Troia o la Fenicia, l'altra non può essere scelta. Pertanto, vi saranno sempre esattamente due civiltà di ciascun elenco regionale in gioco (occidentale, centrale ed orientale).

Situazione con 5 Civiltà

Usate la Mappa Intera.

Ciascuna civiltà inizia con 12 dischi piazzati sulla mappa.

Le seguenti civiltà sono disponibili:

- Occidentale due qualsiasi tra*: Gallia, Celtiberia e Mauretania.
- Centrale due qualsiasi tra*: Roma, Cartagine, Micene e Minosse.
- Orientale Egitto e una qualsiasi tra Fenicia e Troia.

Esempio: Una volta scelte le due civiltà occidentali, la terza non può essere scelta. Lo stesso per il centrale. Una volta scelto un totale di tre civiltà occidentali e centrali, nessuna delle restanti può essere scelta. L'Egitto deve essere scelto, ed una volta scelta Troia o la Fenicia, l'altra non può essere scelta. Pertanto, vi saranno sempre almeno una e massimo due civiltà di ciascun elenco regionale in gioco (occidentale, centrale ed orientale).

Situazione con 4 Civiltà

Usate la Mappa Intera.

Ciascuna civiltà inizia con 12 dischi piazzati sulla mappa.

Scegliete l'opzione A, B, C o D, sotto, poi fate scegliere ai giocatori tra le civiltà disponibili elencate.

10. Quattro al Centro

Roma, Cartagine, e due qualsiasi tra: Micene, Minosse e Troia.

B. I Quattro Angoli

Gallia, Mauretania, Fenicia ed Egitto.

C. I Quattro Pilastri

- Occidentale Una qualsiasi tra: Gallia, Celtiberia o Mauretania.
- **Centrale** Una qualsiasi tra: Roma o Cartagine.
- Ellenica Una qualsiasi tra: Micene, Minosse o Troia.

^{*} una volta scelte un totale di 3 civiltà da una combinazione dell'elenco occidentale e centrale, le restanti non possono essere scelte.

• Orientale — Una qualsiasi tra: Egitto o Fenicia.

D. Oriente contro Occidente

- Occidentale Due qualsiasi tra: Gallia, Celtiberia, Mauretania, Roma o Cartagine.
- Orientale Due qualsiasi tra: Egitto, Fenicia, Minosse, Troia o Micene.

Situazione con 3 Civiltà

Usate la Mappa Intera.

Ciascuna civiltà inizia con 12 dischi piazzati sulla mappa.

Scegliete l'opzione A, B o C, sotto, poi fate scegliere ai giocatori tra le civiltà disponibili elencate.

10."V" per Vittoria

- Egitto
- Una tra Celtiberia o Mauretania
- Una tra Micene, Troia, o Minosse

B. La Guerra in Mare

- Roma
- Cartagine
- Una tra Egitto e Fenicia

C) Da un Capo all'Altro del Mondo

- Una tra Celtiberia o Mauretania
- Una tra Roma, Cartagine o Micene
- Una tra Egitto o Fenicia

Opzione Doppi Dischi

Se si gioca con tre civiltà o meno, ciascuna può usare una seconda serie di dischi colorati. Trattate i dischi di entrambi i colori come se fossero un singolo colore per tutte le regole.

Esempio: Una civiltà potrebbe usare dischi sia blu che porpora, un'altra rossi e verdi e la terza marrone e gialli. In una partita con 2 o 3 civiltà che usa l'intera mappa, questa opzione dà maggiore capacità di avere una maggiore portata di ciascuna civiltà, se sono distanti geograficamente, per ingaggiare nella competizione ed ottenere maggiori punti vittoria che non si potrebbero mai avere con una singola serie di dischi.

Situazione con 2 Civiltà

Usate la Mappa Intera.

Ciascuna civiltà inizia usa una seconda serie di dischi colorati. Trattate i dischi di entrambi i colori come se fossero un singolo colore per tutte le regole.

Scegliete l'opzione A, B o C, sotto, poi fate scegliere ai giocatori tra le civiltà disponibili elencate.

A. Lontano Oriente contro Lontano Occidente

- Una tra Celtiberia, Gallia o Mauretania
- Una tra Micene, Troia, o Minosse
- Una tra Fenicia, Minosse o Egitto

Ciascuna civiltà inizia con 16 dischi piazzati sulla mappa.

B. Oriente contro Occidente

- Una tra Gallia, Mauretania, Celtiberia Roma o Cartagine
- Una tra Egitto, Minosse, Fenicia, Troia o Micene

Ciascuna civiltà inizia con 12 dischi piazzati sulla mappa.

C. Roma contro Cartagine

Un giocatore tiene Roma, l'altro Cartagine. Ciascuno inizia con 12 dischi piazzati sulla mappa.

Nota dell'Ideatore: Per coloro che desiderano più un gioco di guerra, dove la probabilità di una competizione sin dall'inizio è aumentata dalla maggiore vicinanza sulla mappa delle civiltà iniziali, i seguenti sette scenari, che usano solo una parte della mappa, sono caldamente consigliati. Ad esempio, ponete quattro giocatori su una mezza mappa ed avrete una forte competizione.

Situazione Quattro ad Occidente

Questo è uno scenario per 4 giocatori che usa la Mappa Occidentale Estesa. Ciascun giocatore sceglie una tra le seguenti: Celtiberia, Gallia, Mauretania, Roma, Cartagine o Micene. Ogni civiltà inizia con 12 dischi piazzati sulla mappa.

Situazione Quattro ad Oriente

Questo è uno scenario per 4 giocatori che usa la Mappa Orientale Estesa. Ciascun giocatore sceglie una tra le seguenti: Micene, Egitto, Fenicia ed una tra Minosse o Troia. *Una volta scelta Minosse o Troia, l'altra non può essere scelta*. Ogni civiltà inizia con 12 dischi piazzati sulla mappa.

Situazione Tre ad Occidente

Questo è uno scenario per 3 giocatori che usa la Mappa Occidentale. Ciascun giocatore sceglie una tra le seguenti: Celtiberia, Gallia, Mauretania, Roma o Cartagine. Ogni civiltà inizia con 12 dischi piazzati sulla mappa.

Situazione Tre ad Oriente

Questo è uno scenario per 3 giocatori che usa la Mappa Orientale. Ciascun giocatore sceglie una tra le seguenti: Egitto, Fenicia ed una tra Micene, Troia o Minosse. *Una volta scelta Micene*, *Troia o Minosse*, *nessuna delle restanti può essere scelta*. Ogni civiltà inizia con 12 dischi piazzati sulla mappa

Situazione Due ad Occidente

Questo è uno scenario per 2 giocatori che usa la Mappa Occidentale. Ciascun giocatore sceglie una tra le seguenti: Roma, Gallia, Mauretania, Cartagine o Celtiberia. Se si sceglie Cartagine o Celtiberia, l'altra non può essere scelta. Ogni civiltà inizia con 12 dischi piazzati sulla mappa

Due ad Oriente: Situazione Bordo contro Bordo

Questo è uno scenario per 2 giocatori che usa la Mappa Orientale. I giocatori scelgono tra:

- Una tra Egitto o Fenicia
- Una tra Micene, Troia o Minosse

Ogni civiltà inizia con 12 dischi piazzati sulla mappa

Due ad Oriente: Situazione Guerra Marittima

Usate la Mappa Orientale. Un giocatore tiene Minosse, l'altro la Fenicia.

Ogni civiltà inizia con 12 dischi piazzati sulla mappa

LA CADUTA DI ROMA I

Uno Scenario Storico per più Giocatori

Questo scenariuo di una sola Epoca è ambientato nell'Epoca IV nel quinto secolo d.C.. Da 2 a 4 giocatori comandano uno o entrambi tra i Visigoti ed i Persiani Sassanidi, ed uno o entrambi gli Imperi Romano orientale o occidentale.

VERSIONI

Scegliete una tra le seguenti opzioni basate sul numero di giocatori.

Versione 4 Giocatori

Questa versione usa la Mappa Intera. Assegnate a ciascun giocatore uno tra Impero d'Occidente, Impero Orientale, Visigoti o Persiani usando qualsiasi metodo desiderato.

3 Giocatori Versione I: Impero contro Invasori

Questa versione usa la Mappa Intera. Usando qualsiasi metodo desiderato, assegnate ad un giocatore entrambe le fazioni dell'Impero Romano, uno prende i Visigoti ed uno i Persiani. Al termine della partita, il totale VP finale del giocatore dell'Impero è la metà della somma totale dei punteggi di entrambe le fazioni romane.

3 Giocatori Versione II: Invasori contro Imperiali

Questa versione usa la Mappa Intera. Usando qualsiasi metodo desiderato, assegnate un giocatore per tenere sia i Persiani che i Visigoti, ad uno assegnate l'Impero d'Occidente e ad un altro l'Impero d'Oriente. Al termine della partita, il punteggio VP finale del giocatore Invasori è la metà della somma totale dei punteggi di entrambe le fazioni persiana e visigota.

2 Giocatori Versione I: Invasori contro Imperiali

Questa versione usa la Mappa Intera. Usando qualsiasi metodo desiderato, assegnate ad un giocatore il comando degli Invasori (Persia e Visigoti); l'altra comanda gli Imperiali (Impero d'Occidente ed Impero d'Oriente). Al termine della partita, ciascun giocatore somma i totali VP delle sue due fazioni per ottenere il punteggio finale.

2 Giocatori Versione II: Occidente & Persia contro Oriente & Visigoti

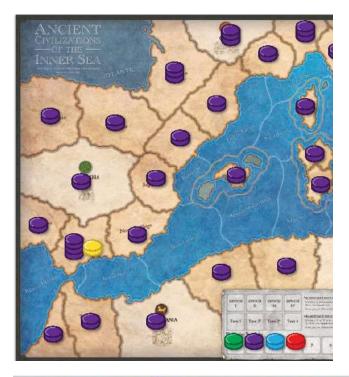
Questa versione usa la Mappa Intera. Usando qualsiasi metodo desiderato, assegnate ad un giocatore il comando sia dell'Impero d'Occidente ed i Persiani: l'altra comanda l'Impero d'Oriente ed i Visigoti. Al termine della partita, ciascun giocatore somma i totali VP delle sue due fazioni per ottenere il punteggio finale.

2 Giocatori Versione III: Roma Occidentale contro Visigoti

Questa versione usa la Mappa Occidentale. Usando qualsiasi metodo desiderato, assegnate ad un giocatore il comando dell'Impero d'Occidente; l'altra comanda i Visigoti. La Persia e l'Impero d'Oriente non si usano: ignorate qualsiasi riferimento ad essi nel piazzamento o nelle regole speciali.

2 Giocatori Versione IV: Roma Orientale contro Persia

Questa versione usa la Mappa Orientale. Usando qualsiasi metodo desiderato, assegnate ad un giocatore il comando dell'Impero d'Oriente; l'altro comanda la Persia. L'Impero d'Occidente ed i Visigoti non si usano: ignorate qualsiasi riferimento ad essi nel piazzamento o nelle regole speciali.





PIAZZAMENTO

Tempo — Piazzate un cilindro bianco nello spazio dell'**Epoca IV** della mappa, ed un altro nello spazio **Turno 1. Meraviglie** — Non piazzate le Meraviglie o loro blocchi associati: non si usano in questo scenario.

Impero Orientale (rosso)

L'Impero d'Oriente usa la Scheda della Civiltà di Troia ed i dischi rossi. Troia è la sua area di origine per tutte le regole.

- Ponete un disco rosso nello spazio 4 sulla tabella dell'Ordine di Turno.
- Ponete 2 dischi rossi in Macedonia ed 1 in ciascuna di Illyria e Sirt, presumendo l'esistenza di una linea invisibile che collega le tre aree. Ponete poi un Campo in ogni area di terra ad oriente di quella linea e nel Trojan Sea (Mare di Troia).
- Ponete un secondo disco rosso in modo da creare Insediamenti in ciascuna di Thessaly, Carchemish, Hamath, Palmyra, Canaan e Petra.
- Ponete altri 2 dischi rossi in modo da creare Città in ciascuna di Troia, Micene, Nile Delta, Al Mina e Tyre.

Queste città rappresentano, rispettivamente, Costantinopoli con le sue possenti mura, Atene, Alessandria, Antiochia e Gerusalemme.

Impero d'Occidente (porpora)

L'Impero d'Occidente usa la Scheda della Civiltà di Roma ed i dischi porpora. Roma è la sua area di origine per tutte le regole.

- Ponete un disco porpora nello spazio 2 sulla tabella dell'Ordine di Turno.
- Ponete 2 dischi porpora in Dalmatia ed 1 a Leptis, presumendo l'esistenza di una linea invisibile che collega le due aree. Poi ponete un Campo in ogni area di terra ad occidente di quella linea.
- Ponete un secondo disco porpora in modo da creare Insediamenti in ciascuna di Aquitania, Gallia, Liguria ed Umbria.
- Ponete altri 2 dischi porpora in modo da creare Città in ciascuna di Roma, Gades e Cartagine.

Notate che non vi sono dischi porpora o rossi sulla Tabella dei Punti Vittoria in questo momento.

Oro Romano (giallo)

- Ponete 2 dischi gialli in ciascuna di Roma e Troia.
- Ponete un disco giallo in ciascuna di Gades, Cartagine, Micene, Nile Delta, Al Mina e Tyre.

Questi 10 dischi rappresentano in modo astratto la ricchezza imperiale e sono soggetti al saccheggio da parte di coloro che invadono e saccheggiano l'Impero.

Invasori dell'Impero: Visigoti (verde)

I Visigoti usano la Scheda della Civiltà della Gallia ed i dischi verdi. Non hanno area di origine. Porre un disco verde nello spazio 1 sulla tabella dell'Ordine di Turno ed un altro nello spazio 0 della Tabella dei Punti Vittoria.

Invasori dell'Impero: Persiani (blu)

I Persiani usano la Scheda della Civiltà di Micene ed i dischi blu. Non hanno area di origine. Porre un disco blu nello spazio 3 sulla tabella dell'Ordine di Turno ed un altro nello spazio 0 della Tabella dei Punti Vittoria.

Mani Iniziali di Carte

Rimuovete le sette carte Evento dal Mazzo Fato, ponendo la carta #62, **Il Tempo Scorre**, nella scatola: non si usa in questo scenario. Mescolate le rimanenti carte Fato assieme, mettetene da parte 10 a faccia in giù, poi mescolate le sei carte Evento con il resto. Ponete questo mazzo a faccia in giù nell'area di gioco quale mazzo di pesca. Ponete le 10 carte che erano state messe da parte sopra il mazzo, a faccia in giù. I due Imperi Romani pescano ciascuno 2 carte. I Visigoti ed i Persiani pescano ciascuno 3 carte.

REGOLE SPECIALI

1. Turni ed Epoche

La partita inizia con il turno 1 dell'Epoca IV. Non controllate per la Fine Improvvisa durante alcun turno: l'Epoca non termina in anticipo. La partita termina alla fine della Fase di Competizione del turno 4.

2. Potenze di Terra

Le civiltà non ricevono la Crescita per le aree di mare, né ottengono VP per il dominio delle aree di mare.

Le aree di mare hanno molta meno importanza in questo scenario che negli altri, sebbene la presenza di un disco sia comunque richiesta per muovere oltre o per fare "catena" da un'area di mare, e la competizione può ancora aversi in mare. Questo riflette l'atrofia della potenza navale romana, nonché la mancanza di una potenza navale significativa per le civiltà visigota o persiana nel Mediterraneo in quest'epoca, infine la generale depressione economica e stagnazione generale dell'Impero Romano.

3. Impero Romano

Gli Imperi Romano d'Occidente e d'Oriente sono entrambi considerati "romani" e devono rispettare le seguenti regole:

- a) L'Impero d'Occidente usa la Scheda della Civiltà romana normalmente. L'Impero d'Oriente usa la Scheda troiana con una aggiunta: usa anche l'abilità **Roma Imperiale** per iniziare la competizione che si trova nella Scheda romana.
- b) Il primo disco occidentale ed il primo orientale rimossi dalla mappa per qualsiasi motivo sono posti nello spazio **0** della Tabella dei Punti Vittoria invece di tornare disponibili.
- c) Durante le loro Fasi di Ritiro, gli Imperi occidentale ed orientale non possono rimuovere più di 1 dei loro dischi da alcuna area.
 - Notate che nessuna metà dell'Impero inizia la partita con alcun disco disponibile: sono tutti sulla mappa. Per avere dischi disponibili per il piazzamento mediante Crescita e gioco di carte, specialmente durante il primo turno, l'Impero potrebbe doversi basare sulla rimozione volontaria dei dischi.
- d) I dischi dell'Impero d'Occidente non può essere posta in aree occupate da dischi dell'Impero d'Oriente, e viceversa. Nessun Impero può usare i dischi dell'altro per "fare catena" attraverso un'area occupata da quell'altro Impero.

4. Oro Romano

L'Oro Romano viene usato in questo scenario per differenziare le vecchie città dalle nuove, e per dare ai difensori ed agli invasori degli imperi opportunità per punti bonus.

Le regole dell'Oro (vedere più avanti) sono in essere ma con le seguenti modifiche:

Protezione — Oltre alle normali regole sulla protezione per l'Oro, fintanto che l'Oro Romano è a Roma o Troia, nessun disco romano può essere rimosso da quell'area eccetto mediante la competizione o un effetto di carta Competizione: sono immuni a qualsiasi effetto di carta non Competizione che li rimuoverebbe – inclusa la carta #45, **Traditore**, che non può essere giocata su Troia se sono presenti li entrambi i Romani Oro.

Questo riproduce la dimensione, le fortificazioni, guarnigioni e resilienza delle capitali imperiali a Roma e Costantinopoli.

Saccheggio — Gli Invasori controllati da giocatore possono saccheggiare l'Oro Romano come se fossero NPC.

5. Punteggio

a) Roma & Costantinopoli — Durante ogni Fase di Conta della Vittoria, qualsiasi fazione imperiale ottiene 1 VP se ha un disco a Roma e/o 1 VP se ha un disco a Troia. Se lo ha, ottiene anche 1 VP per ogni Oro Romano ancora presente lì.

Esempio: Se vi era una Città a Roma quell'Impero ottiene 4 punti: uno per la Città come al solito; uno per avere almeno un disco romano a Roma, ed uno per ogni Oro Romano (se entrambi sono ancora presenti).

b) **Nuove Città** — Durante ogni Fase di Conta della Vittoria, ogni Città al di fuori di Roma e Troia che non condividono un'area con l'Oro Romano genera solo ½ VP (invece di 1).

All'Impero Romano mancavano le risorse per costruire nuove città e gli invasori non si fermarono per costruire le proprie. I gruppi numerosi rappresentano armate o tribù in movimento piuttosto che città. Pertanto questo scenario non riguarda la costruzione delle città in quanto la difesa delle stesse – o il loro saccheggio. Notate che i Visigoti o i Persiani ricevono 1 VP se hanno una Città a Roma o a Troia.

c) La Caduta di Roma & Troia — Al termine della partita, la fazione che Controlla Roma ottiene 5 VP e la fazione che Controlla Troia ottiene 5 VP.

6. Visigoti & Persiani

- a) Schieramento Iniziale Durante qualsiasi Fase di Crescita nella quale non ha dischi sulla mappa (sempre nel primo turno di gioco), un Invasore riceve automaticamente esattamente 12 dischi Pronti. I Visigoti devono porre il loro primo disco in Aquitania o Gallia. Il primo disco persiano deve essere posto in una tra Carchemish, Hamath, Palmyra, Canaan o Petra. I rimanenti dischi si piazzano collegati dallo spazio scelto, come al solito.
- b) Crescita Minima Durante la loro Fase di Crescita, i Visigoti ed i Persiani sono ciascuno garantiti ad un minimo di 8 dischi invece dei normali 3.
- c) Pesca delle Carte Se durante la loro Fase di Pesca il visigoto o il persiano non è in grado di pescare più delle 3 carte di default, pesca 1 carta bonus.
- d) Piazzamento & Rimozione delle Carte Il visigoto non può giocare una carta che porrebbe dischi non Barbari in, o rimuoverebbe dischi da, un'area occupata da un disco Romano d'Oriente a meno che non vi sia un disco visigoto in o adiacente all'area, e viceversa. Similmente, il persiano non può giocare una carta che porrebbe dischi non Barbari in, o rimuoverebbe dischi da, un'area occupata da un disco Romano d'Occidente a meno che non vi sia un disco persiano in o adiacente all'area, e viceversa.
- e) Carte Evento Quando si determina chi prenderà le decisioni nel risolvere una carta Evento, i casi di parità sono risolti a favore del visigoto o del persiano rispetto ad una fazione romana.

7. Le Meraviglie

Le Meraviglie non si usano in questo scenario. Ignorate qualsiasi effetto delle carte che fa riferimento alle Meraviglie.

8. Gli Unni

La Regola Aeneas può essere invocate durante qualsiasi turno. Solo un giocatore all'ultimo posto la può richiedere, e solo se comanda una civiltà che si trova all'ultimo posto.

a) La prima volta che viene invocata la Regola Aeneas durante la partita, sono creati gli Unni. Se è in uso solo la parte Orientale della mappa, gli Unni entrano da una tra Macedon o Thessaly. Se è in uso solo la parte Occidentale, entrano a Noricum o Umbria. Se è in uso la mappa Intera, possono entrare in qualsiasi di queste quattro aree. Gli Unni non hanno una Scheda della Civiltà ma hanno una abilità speciale, come segue:

Tattiche Terroristiche & Attacchi d'Impeto — All'inizio di ogni Fase di Competizione, se gli Unni occupano almeno un'area Contesa possono scartare una carta. Se lo fanno, scelgono o il mazzo di pesca o il mazzo degli scarti. Mescolate il mazzo scelto a faccia in giù e poi rivelate le carte da sopra sino a rivelare una carta Competizione.

Ponete la carta in mano degli Unni e poi ponete (mazzo degli scarti) o mescolate (mazzo di pesca) il resto delle carte rivelate nel mazzo (non risolvete le carte Evento rivelate in questo modo).

All'inizio di ogni Fase di Competizione, gli Unni possono porre un disco bianco in un'area Contesa che occupano. Durante ogni Fase di Crescita, gli Unni ricevono un minimo di 8 dischi invece di 3.

b) Le Civiltà "Rinate" – o gli Unni o una civiltà future non Unna – iniziano con 18 dischi.

9. Fine Partita

Alla fine della partita, se vi è parità per il maggior numero di punti vittoria, la Civiltà che Controlla Roma vince (o la civiltà che Controlla Troia vince giocando la versione a 2 giocatori Romano Orientale contro Persiano).

10. Regole Opzionali

Dopo aver giocato lo scenario La Caduta di Roma molte volte, i giocatori possono voler cercare una maggiore sfida quando giocano con l'Impero, o quando giocano con gli Invasori. Le seguenti opzioni possono essere aggiunte tutte o in parte, ma solo se tutti i giocatori concordano prima.

10.1 Gioco Esteso (Pro-Invasore)

Con questa opzione la partita non termina necessariamente al termine del turno 4. Piuttosto, alla fine del turno 4 rivelate la prima carta del mazzo di pesca. Se la ID della carta contiene il numero "1," "2" o "3" ovunque entro di essa, la partita termina; altrimenti, giocate un quinto turno.

Alla fine del turno 5 rivelate la prima carta del mazzo di pesca. Se la ID della carta contiene il numero "1," "2", "3," "4" o "5" ovunque entro di essa, la partita termina; altrimenti, giocate un sesto turno. La partita termina automaticamente alla fine del sesto turno.

10.2 Carte Barbare (Pro-Invasore)

Scegliete una delle seguenti due opzioni:

- **a)** I due Imperi non possono giocare una carta che porrebbe uno o più dischi Barbari sulla mappa. *Una tale carta va scartata ad esempio invece di perdere un disco in una competizione.*
- b) Se l'Impero d'Occidente pesca una carta che porrebbe uno o più dischi Barbari sulla mappa, deve immediatamente dare quella carta al Visigoto e ricevere 2 talenti. Se l'Impero d'Oriente pesca una carta che porrebbe uno o più dischi Barbari sulla mappa, deve immediatamente dare quella carta al Persiano e ricevere 2 talenti.

10.3 Cooperazione Romana (Pro-Romano)

Al termine della Fase di Pesca, ciascuna fazione imperiale può, nell'Ordine di Turno, dare all'altra fazione imperiale un qualsiasi numero di talenti, carte Grande Personaggio e carte Competizione.

10.4 Appello al Papa (Pro-Romano)

All'inizio di qualsiasi Fase di Competizione, se un Invasore ha un disco in o adiacente a Roma, l'Impero d'Occidente può fare "Appello al Papa" per aiuto. Se lo fa, l'Impero d'Occidente perde 1 VP più 1 VP per ciascun appello che ha già fatto, poi rivela la prima carta del mazzo.

- Se la ID della carta rivelata è dispari, non vi sono effetti.
- Se la ID della carta rivelata è pari, l'appello ha successo. L'Impero d'Occidente ottiene 1 talento.

Potete fare appello una sola volta per turno.

10.5 Corruzione dei Barbari (Pro-Romano)

All'inizio della Fase di Crescita di ciascun Invasore, se ha un disco adiacente a Roma o Troia, la fazione Imperiale che ha quell'area come originaria può offrire a quell'Invasore una somma per non attaccarla. Se l'Invasore è d'accordo:

- L'Invasore prende un Oro Romano da quell'area ed ottiene poi i VP e talento come se l'Invasore l'avesse saccheggiata.
- L'Invasore non può porre i suoi dischi in quell'area in questo turno, e qualsiasi già presente torna immediatamente tra quelli disponibili.

Se l'Invasore rifiuta la corruzione, l'Impero che l'ha proposta perde 1 VP.

Nota dell'Ideatore: Questo replica il pagamento di Roma ad Alarico il Goto e dell'Impero d'Oriente agli Unni.

Nota sulle Regole: I nomi di alcune carte possono sembrare anacronistici – ad esempio, le tribù visigote che giocano Accademia delle Scienze – ma si consideri il risultato piuttosto che il mero titolo della carta. I visigoti possono ottenere il bonus indicato dal supporto di tribù locali, riscatti, saccheggio o solo fortuna. Come per i romani che possono usare le carte Evento dei Barbari,

queste possono rappresentare le tribù che allontanarono molti degli invasori delle loro aree originarie spingendole nell'Impero, rivali che reclamano il loro trono, o semplicemente capi tribù mercenari comprati per combattere dalla parte imperiale.

Nota sulle Regole: Le Schede Civiltà della Gallia e di Micene intendono replicare i vantaggi relativi dei Visigoti e Persiani. I dischi aggiuntivi dei Visigoti nella competizione rappresentano una popolazione militarizzata in movimento (pertanto, come i Galli nella partita principale del gioco, i Visigoti aggiungono non solo un disco bianco temporaneo ma un disco colorato più permanente). Per i Persiani, la loro potenza nella cavalleria ed organizzazione dà 2 dischi bianchi ed un talento bonus quando saccheggiano – lo stesso concesso a Micene, la cui potenza si basava su fanteria con corazze, una cultura marziale ed un talento per il saccheggio delle città.

ANNIBALE

Uno Scenario Storico per più Giocatori

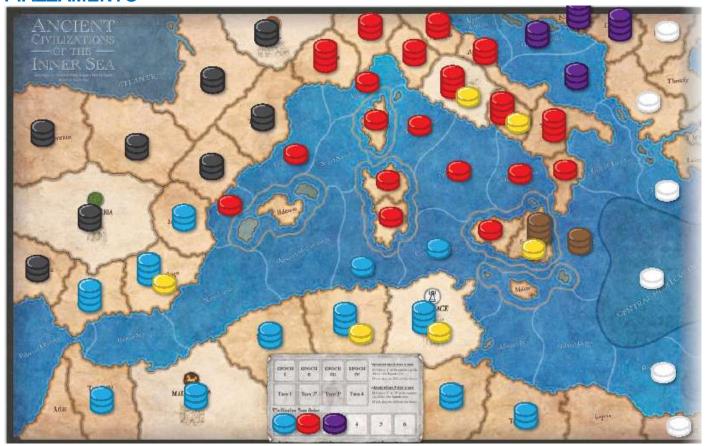
Questo scenario inizia dopo la cattura da parte di Annibale del protettorato di Saguntum, un attacco pensato per provocare quella che sarebbe stata la Seconda Guerra Punica. Mentre il Senato romano dibatteva chi e quale esercito inviare quale risposta a questo affronto, Annibale anticipò la Repubblica non di una ma di molte marce. Per replicare questa avanzata fulminea, lo scenario usa un meccanismo pre-partita unico per vedere quanto Annibale sarà in grado di avanzare prima dell'effettivo inizio del turno 1.

Annibale fu in grado di avanzare verso Roma attraverso le terre dei Celtiberici usando corruzione e minacce, a volte imbonendoli altre volte minacciandoli con la potenza della sua orda capeggiata dagli elefanti – un'orda alla quale invitava molti ad unirsi per la fama e la gloria – e per vendetta contro gli odiati romani e per le ricchezze oltre ogni immaginazione.

Questo scenario pone i giocatori nel periodo della seconda e maggiore delle tre guerre tra Cartagine e Roma. Una guerra secondaria, la Prima Guerra Macedone, si ebbe nello stesso periodo, come la riconferma dell'indipendenza siracusana. Il giocatore romano deve affrontare con successo a tutte queste minacce, mentre il giocatore cartaginese deve cercare di approfittare di queste distrazioni per imporre il suo posto come potenza una volta dominante del Mare Interno Occidentale.

Nota: Vi è anche una versione in solitario di questo scenario, nella quale una delle parti può essere un NPC.

PIAZZAMENTO



Mappa

Questo scenario usa la Mappa Occidentale.

Civiltà

Un giocatore controlla i romani e loro alleati siracusani; l'altra controlla Cartagine ed il loro alleato Macedone NPC. La Macedonia è sempre nemica a Roma e non registra VP.

Roma (rossa)

Roma usa la Scheda della Civiltà di Roma ed i dischi rossi.

- Ponete 2 dischi rossi nello spazio 2 della tabella dell'Ordine di Turno.
- Ponete 2 talenti nel Tesoro romano.
- Ponete una Città ed 1 disco giallo in ciascuna di Roma e Samnium.
- Ponete una Città in ciascuna di Tarentum e Massilia.
- Ponete un Insediamento in ciascuna di Apulia, Umbria, Etruria e Liguria.
- Ponete un Campo in ciascuna di Sicily, Brutium, Nora, Sardinia, Corsica, Bay of Capua, Tyrrhenian Sea, Gulf of Naples, Ligurian Sea, Gulf of Tarraco e Balearic Sea.

Siracusa – Alleato Romano (marrone)

Siracusa usa i dischi marroni. Non ha Scheda della Civiltà.

- Ponete una Città ed 1 disco giallo a Siracusa.
- Ponete un Insediamento nel Sea of Sicily (Mare di Sicilia).

Cartagine (blu)

Cartagine usa la Scheda della Civiltà di Cartagine ed i dischi blu.

- Ponete 1 disco blu nello spazio 1 della tabella dell'Ordine di Turno.
- Ponete una Città ed 1 disco blu in ciascuna di Cartagine, Saldae e Novo Carthago.
- Ponete una Città a Gades.
- Ponete un Insediamento in ciascuno di Saguntum, Thapsus, Numidia, Mauretania, Tripolitania e Tingitana.
- Ponete un Campo in ciascuno di Saldic Sea e Carthaginian Sea.

Macedonia – Alleato Cartaginese (porpora)

La Macedonia usa la Scheda della Civiltà di Micene ed i dischi porpora.

- Ponete 1 disco porpora nello spazio 3 della tabella dell'Ordine di Turno.
- Ponete una Città in ciascuna di Noricum e Dalmatia.
- Ponete un Insediamento in ciascuno di Adriatic Sea e Gulf of Dalmatia.
- Ponete 15 dischi porpora tra i disponibili macedoni e poi riponete i rimanenti dischi porpora nella scatola non si usano.

Barbari (nero)

Ponete un Insediamento in ciascuna di Baetica, Celtiberia, Tarraconensis, Idubeda, Edetani, Tarraco, Aquitania e Gallia.

La Marcia di Annibale

Dopo aver posto i dischi sulla mappa ma prima di distribuire le mai di carte iniziali, svolgete la seguente sequenza di azioni. Questa sequenza simula la leggendaria marcia di Annibale verso il confine settentrionale del cuore delle terre di Roma. Se avrà successo, il cartaginese avrà attraversato tre aree barbare per entrare nella Liguria romana.

- 1. Mescolate il Mazzo Fato e ponetelo sul tavolo per formare un mazzo di pesca. Non risolvete alcun Evento che verrà rivelato nei punti successivi.
- 2. Editani Rivelate la prima carta del mazzo di pesca.
 - Se la ID della carta è 1-99, mettetela da parte, rimpiazzate un disco barbaro in Editani con uno blu, poi passate a Tarraco.
 - Se la ID della carta è 100-103, ponete un terzo disco Barbaro ad Editani poi saltate il resto di questa sequenza e passate direttamente a distribuire la Mano Iniziale di Carte.
- **3. Tarraco** Rivelate la prima carta del mazzo di pesca.
 - Se la ID della carta è 1-89, mettetela da parte, rimpiazzate un disco barbaro in Tarraco con uno blu, poi passate alla Gallia.
 - Se la ID della carta è 90-103, ponete un terzo disco Barbaro a Tarraco poi saltate il resto di questa sequenza e passate direttamente a distribuire la Mano Iniziale di Carte.
- **4. Gallia** Rivelate la prima carta del mazzo di pesca.
 - Se la ID della carta è 1-79, mettetela da parte, rimpiazzate un disco barbaro in Gallia con uno blu, poi passate alla Liguria.
 - Se la ID della carta è 80-103, ponete un terzo disco Barbaro in Gallia poi saltate il resto di questa sequenza e passate direttamente a distribuire la Mano Iniziale di Carte.
- 5. **Liguria** Rivelate la prima carta del mazzo di pesca.

- Se la ID della carta è 1-59, mettetela da parte, rimpiazzate un disco barbaro in Liguria con uno blu, poi passate a
 distribuire la Mano Iniziale di Carte.
- Se la ID della carta è 60-103, ponete un terzo disco Barbaro in Gallia (non in Liguria) poi saltate il resto di questa sequenza e passate direttamente a distribuire la Mano Iniziale di Carte.

Mani Iniziali di Carte

Prendete tutte le carte Fato e rimuovete poi le sette carte Evento. Mescolate le rimanenti carte Fato assieme, mettetene da parte 12 a faccia in giù, poi mescolate le sette carte Evento con il resto. Ponete questo mazzo a faccia in giù nell'area di gioco quale mazzo di pesca. Ponete le 12 carte che erano state messe da parte sopra il mazzo, a faccia in giù. Roma pesca 5 carte, Cartagine 5 e la Macedonia pesca 2 carte.

Stato Minore

Create una disponibilità per "stato minore" ponendo 1 disco bianco, 2 neri e 2 gialli in un contenitore opaco.

REGOLE SPECIALI

1. Turni ed Epoche

La partita inizia con il turno 1 dell'Epoca III. L'Epoca dura almeno tutti e quattro i turni. Non verificate per la Fine Improvvisa durante il secondo e terzo turno. Ignorate qualsiasi effetto di carta che porrebbe fine all'Epoca in anticipo.

Durante la fase di Fine Improvvisa del turno 4, rivelate la prima carta del mazzo di pesca. Se la ID della carta contiene il numero "1," "2", "3" o "4" ovunque entro di essa, la partita termina; altrimenti, giocate un quinto turno. Durante la fase di Improvvisa del Turno 5, rivelate la prima carta del mazzo di pesca. Se la ID della carta contiene il numero "1," "2", "3," "4" o "5" ovunque entro di essa, la partita termina; altrimenti, giocate un sesto turno. La partita termina automaticamente alla fine del sesto turno.

2. Oro

La regola dell'Oro è in essere ma con la seguente modifica: se l'Oro siracusano viene saccheggiato da Roma o dai Barbari, rimuovete tutti i dischi siracusani dal gioco. Siracusa non prende più parte alla partita.

Fase dello Stato Minore

Filippo V di Macedonia era un alleato molto cauto e poco entusiasta di Cartagine. Nel proprio interesse si avvantaggiò della guerra di Roma contro Cartagine per soddisfare le proprie ambizioni, principalmente in Grecia. Roma inviò un generale, una legione e supporto finanziario ai suoi alleati e stati clientelari in Grecia. Questo teatro secondario, conosciuto come Prima Guerra Macedone, fu una importante distrazione per Roma.

All'inizio di ogni turno, prima della Fase di Crescita, vi è una "Fase dello Stato Minore" durante la quale si determinano l'atteggiamento della Macedonia, e in parte di Siracusa.

Atteggiamento della Macedonia — Durante la Fase degli Stati Minori, pescate un disco da quelli dello Stato Minore per determinare l'atteggiamento della Macedonia per il turno corrente.

• Se viene pescato il disco bianco

- La Macedonia non pone dischi in qualsiasi area in questo turno tranne in Dalmatia e Noricum a meno che quell'altra area non sia già occupata dalla Macedonia.
- La Macedonia giocherà massimo una carta, questo turno, che provochi la perdita di un disco romano, talento romano, o carta romana.
- Qualsiasi carta macedone giocata in questo turno che sostituirebbe con un disco romano con un disco macedone lo rimpiazza invece con un disco barbaro.
- Riponete il disco bianco tra quelli disponibili per lo stato minore.

• Se viene pescato un disco nero

- La Macedonia agisce come normale NPC di Roma questo turno.
- > Riponete il disco nero tra quelli disponibili per lo stato minore.
- Se Siracusa è ancora uno stato cliente romano, pescate un disco per determinare l'atteggiamento di Siracusa (vedere sotto).
- Se viene pescato un disco giallo Roma può scegliere di scartare 1 carta o di perdere 1 talento.
 - Se lo fa, procedete come se fosse stato pescato un disco bianco.
 - > Se non lo fa, procedete come se fosse stato pescato un disco nero.
 - Riponete il disco giallo tra quelli disponibili per lo stato minore.

Atteggiamento di Siracusa — Se è stato pescato un disco nero per l'Atteggiamento della Macedonia e Siracusa è ancora uno stato cliente romano, pescate un disco tra quelli disponibili per lo stato minore per determinare se Siracusa di rivolta:

• Se viene pescato il disco bianco — Nessun effetto, riponete il disco bianco tra quelli disponibili per lo stato minore.

• Se viene pescato un disco nero

- Siracusa si rivolta: rimpiazzate tutti i dischi siracusani con dischi cartaginesi. L'Oro a Siracusa non viene saccheggiato e diviene Oro cartaginese. Siracusa non è più stato cliente di Roma per il resto della partita.
- Riponete il disco nero tra quelli disponibili per lo stato minore.
- Se viene pescato un disco giallo Roma può scegliere di scartare 1 carta o di perdere 1 talento.
 - Se lo fa, procedete come se fosse stato pescato un disco bianco.
 - > Se non lo fa, procedete come se fosse stato pescato un disco nero.
 - Riponete il disco giallo tra quelli disponibili per lo stato minore.

4. Macedonia

Priorità di Piazzamento

La Macedonia rinforzerà le sue aree di origine prima di porre dischi altrove. Le sue aree di origine sono Dalmatia e Noricum, con la priorità esposta. Se un'area di origine non contiene 3 dischi macedoni, la Macedonia nel pone sino ad averne almeno 3, oppure 4 se un disco romano occupa l'area.

La Macedonia non pone mai dischi in un'area occupata da Cartagine, passa invece alla priorità di piazzamento successiva. La Macedonia non gioca mai una carta che causerebbe la rimozione di più dischi cartaginesi che romani da un'area.

Carte Macedoni

In ogni momento la dimensione massima della mano macedone è 3. Durante la sua Fase di Pesca, la Macedonia pesca esattamente 2 carte. Poi, se la Macedonia ha almeno 1 talento nel suo Tesoro, spende esattamente 1 talento per pescare una terza carta.

5. Siracusa

Siracusa è un NPC che inizia la partita come stato cliente neutrale di Roma, ma con molte modifiche alle normali regole sugli NPC. Siracusa non effettua un turno durante alcuna fase, non pesca carte e non ottiene VP.

Fintanto che esiste Siracusa come stato cliente di Roma:

- Roma può scartare una carta o pagare 1 talento per impedire la rimozione di un disco siracusano.
- Durante ogni fase di Conta per la Vittoria, Roma ottiene 1 VP ed 1 talento.
- Civiltà avversarie non possono porre i loro dischi a Siracusa o nel Sea of Sicily (Mare della Sicilia), né possono sostituire dischi siracusani in quelle aree con i prorpi.

6. Fine Partita

Al termine di ogni Fase di Competizione, se Roma Controlla sia Roma che Cartagine, la partita termina immediatamente ed il romano viene dichiarato vincitore.

Al termine di ogni Fase di Competizione, se Cartagine Controlla sia Roma che Cartagine, la partita termina immediatamente ed il cartaginese viene dichiarato vincitore.

Al termine di ogni Fase di Competizione, se la Macedonia Controlla Roma e Cartagine controlla Cartagine, la partita termina immediatamente ed il cartaginese viene dichiarato vincitore.

Altrimenti, se la partita termina dopo il turno finale, il giocatore con più VP vince. In caso di parità, vince il cartaginese.

7. Modifiche per il Solitario

Se si gioca in solitario, tenete una tra Roma o Cartagine, con l'altra che diviene NPC. Quell'NPC sarà sempre vostro nemico.

Fase di Pesca

Se un NPC romano o cartaginese non è in grado di pescare o acquistare una quarta carta durante la sua Fase di Pesca, pesca automaticamente una quarta carta senza costi.

Fine Partita

Se la partita termina dopo il turno finale, la parte con il maggior numero di VP vince. In caso di parità, vince il NPC.

Cartagine NPC

Se il NPC è Cartagine, la Macedonia vi è sempre nemica. Un NPC Cartagine non pone mai dischi in un'area occupata dal macedone, passa invece alla priorità di piazzamento successiva.

Cartagine non giocherà mai una carta che causerebbe la rimozione di più dischi macedoni che romani da un'area.

Quando pone dischi, Cartagine rinforzerà le sue aree di origine prima di porre dischi altrove. Le sue aree di origine sono Cartagine, le due aree di terra adiacenti a Cartagine, e le tre aree di mare adiacenti a Cartagine – con la priorità esposta.

- Se un disco nemico è adiacente a Cartagine, Cartagine porrà dischi a Cartagione sino ad averne 4.
- Se un'area di terra originaria non contiene 3 dischi cartaginesi, Cartagine porrà dischi sino ad averne 3 presenti; o 4 se almeno 2 dischi nemici occupano l'area.

• Se un'area di mare originaria contiene un disco nemico, Cartagine porrà dischi lì sino ad eccedere il gruppo di dischi nemici più numeroso di 1 o sino a raggiungere il limite di raggruppamento, la prima delle cose che accade.

Quando si seguono le priorità di piazzamento NPC, dove vi è pari priorità di scelta nel porre un disco cartaginese in un'area di terra ed in un'area di mare, ponetelo sempre nell'area di terra.

Questo rappresenta il declino della marina cartaginese in relazione alla crescita della potenza navale romana.

Roma NPC

Se il NPC è Roma, anch'essa tratta la Macedonia come nemico per tutte le regole.

Quando viene pescato un disco giallo durante una Fase Stato Minore, Roma sceglierà sempre di pagare 1 talento, se in grado. Se non in grado, scarterà sempre una carta, se in grado.

Quando si pongono dischi, Roma rinforzerà le sue aree originarie prima di porre dischi altrove. Le sue aree originarie sono Roma, le quattro aree di terra adiacenti a Roma, e le due aree di mare adiacenti a Roma – in questo ordine di priorità.

- Se un disco nemico è adiacente a Roma, Roma porrà dischi a Roma sino ad averne 4.
- Se un'area di terra originaria non contiene 3 dischi romani, Roma porrà dischi sino ad averne 3 presenti; o 4 se almeno 2 dischi nemici occupano l'area.
- Se un'area di mare originaria contiene un disco nemico, Roma porrà dischi lì sino ad eccedere il gruppo di dischi nemici più numeroso di 1 o sino a raggiungere il limite di raggruppamento, la prima delle cose che accade.

Quando Roma gioca una carta che rimuove uno o più dischi dalla mappa, darà priorità nel rimuovere dischi cartaginesi prima dei macedoni, e darà priorità nel rimuovere dischi nemici dalle sue aree originarie prima di rimuoverle da altrove.

8. Regole Opzionali Storiche

Potete usare alcune o tutte le regole opzionali sotto indicate.

Annibale

All'inizio di una qualsiasi competizione di terra dove Cartagine partecipa nel turno, Cartagine aggiunge 1 disco bianco.

Le Mura di Roma

Annibale ed il suo esercito erano mal preparati per la guerra di assedio, specialmente contro le forti mura di Roma.

Non rimuovete un disco romano durante il primo e secondo round di qualsiasi competizione a Roma. Qualsiasi carta Competizione giocata che impedirebbe a Roma di perdere dischi nel primo e/o secondo round si applica invece ai round seguenti. Se vi sono due o più città romane adiacenti a Roma, il gioco della carta cartaginese e macedone non può causare la Contesa di Roma.

Questo riflette la necessità di Annibale di indebolire sufficientemente gli alleati di Roma presenti nella penisola italica prima di tentare di prendere Roma stessa.

Le carta **Blocco**, **Assedio** e **Traditore** non possono essere giocate durante una competizione a Roma per influenzare i romani, né durante una competizione a Cartagine per influenzare i cartaginesi.

Le difese di Roma e Cartagine erano sia imponenti che estese; troppo potenti per essere facilmente sopraffatte da un qualsiasi tipo di tradimento interno.

Il Console di Roma

In questo periodo la Repubblica romana era guidata da Consoli eletti annualmente. Pochi erano validi comandanti, sfortunatamente per Roma molti non lo erano affatto. Questa regola determina la qualità ed efficienza dei Consoli.

All'inizio di ciascuna Fase di Crescita romana durante i turni 1 e 2, rivelate le prime due carte del mazzo di pesca. Dopo aver risolto e rimpiazzato qualsiasi carta Evento rivelata in questo modo, fate riferimento alla tabella sottostante considerando la ID della carta.

All'inizio della Fase di Crescita romana dal turno 3 in poi, rivelate la prima carta del mazzo di pesca. Dopo aver risolto e rimpiazzato qualsiasi carta Evento rivelata in questo modo, fate riferimento alla tabella sottostante considerando la ID della carta.

Scipio Africanus — In alternativa, all'inizio di ciascuna Fase di Crescita romana <u>dal turno 4 in poi</u>, non rivelate una carta ed assegnate invece automaticamente a Roma un risultato sulla tabella "Brillante".

ID carta	Console	Risultato
1-20	Scadente*	Roma non può giocare carte Competizione. Roma non può pagare talenti o scartare carte invece di perdere dischi
		in qualsiasi area eccetto Roma. Durante la sua Fase di Crescita, Roma non può porre dischi in aree già occupate
		da Roma. Qualsiasi disco non in grado di essere posto sulla mappa torna tra quelli disponibili.
21-40	Cauto*	Roma è limitata a giocare massimo 1 carta Competizione fuori da Roma stessa, e quella competizione deve essere
		entro 2 aree da Roma. Roma può pagate talenti o scartare carte invece di perdere dischi solo entro 2 aree da
		Roma.
41-70	Medio*	Roma è limitata a giocare carte Competizione in aree siracusane o entro 2 aree da Roma. Roma può pagate talenti
		o scartare carte invece di perdere dischi solo entro 2 aree da Roma.
71-90	Ispirato	Nessun effetto
91+	Brillante	All'inizio di una qualsiasi competizione di terra dove Roma partecipa in questo turno, Roma aggiunge 1 disco
		bianco.
de 47 7 71		

^{*} Al termine della Fase di Pesca di Roma, può scartare un qualsiasi numero di carte Competizione dalla sua mano poi pesca quel numero di carte. Roma può continuare a scartare e pescare in questo modo sino a quando non le rimangono carte Competizione in mano o sino a quando non sceglie di fermarsi.

Controllo Romano dei Mari

Cartagine perde la sua abilità speciale di porre un disco bianco in un'area di mare Contesa. Cartagine non può richiedere la concatenazione di dischi da un'area di mare a meno che non Controlli quell'area di mare o abbia il gruppo più numeroso (inclusi i casi di parità) in quell'area di mare.

Eventi Alternativi

Ignorate il testo stampato sulle sei carte Evento a parte Il Respiro di Dio, usando invece i seguenti testi:

Nascita di Atlantide — "Commercianti Levantini": contate il numero di aree di mare che Cartagine Contolla, poi contate il numero di aree di mare che Roma Controlla. Se una civiltà ha un risultato superiore, ottiene 2 talenti.

Impero della Mesopotania — "Attacco degli Stati Greci": Durante la Fase dello Stato Minore seguente, non pescate un disco da quelli disponibili. Piuttosto, procedete come se fosse stato pescato un disco nero.

Orde Settentrionali — "Alleati Gallici": Cartagine può porre un totale di massimo 4 dischi in o adiacenti alla Gallia. All'inizio della Fase di Competizione successiva, Cartagine può porre 1 disco bianco in un'area di terra Contesa che occupa.

Invasione dei Popoli di Mare! — "Pirati della Cilicia": la civiltà con meno VP pone 2 dischi Barbari in ciascuna di 2 aree di mare adiacenti.

Incursori del Sud — "Alleati Numidi": All'inizio della Fase di Competizione successiva, se Roma occupa la Numidia, può porre 1 disco bianco in un'area di terra Contesa che occupa. Se Roma non occupa la Numidia, è invece Cartagine che può porre 1 disco bianco in ciascuna di massimo 2 aree di terra Contese che occupa.

Il Tempo Scorre — Rimuovete questa carta dal gioco. Mescolate il mazzo degli scarti nel mazzo di pesca.

Nessuna Meraviglia

Le Meraviglie non si usano in questo scenario.

Carthago Delenda Est

Questa regola riflette la determinazione romana per distruggere una volta per tutte i rivali cartaginesi.

Al termine dei turni 4 e 5, se vi è Oro in Cartagine e Cartagine ha almeno tanti VP quanti ne ha Roma, non verificate la fine improvvisa: la partita continua automaticamente per un altro turno. Se la partita arriva al sesto turno, continuate a giocare sino ad avere una vittoria automatica o sino al termine dell'ottavo turno, la prima di queste cose che accade.

GIOCO IN SOLITARIO

Nota dell'Ideatore: Le regole in solitario che seguono governano come le civiltà non-giocatore ("NPC") operano durante la partita. Qualsiasi scenario può essere giocato in solitario usando queste regole.

Introduzione

Quando si gioca *ACIS* in solitario, il sistema di gioco tiene le civiltà avversarie, dette "NPC". Gli NPC tendono a conquistare o a competere con la civiltà che comandate. Ogni scenario usa un sistema base di linee guida (*invece che un diagramma di flusso*) entro il quale il NPC opera.

Ordine di Gioco Suggerito

Vi suggeriamo di inizia con lo scenario La Caduta di Roma II. Le sue regole sono le linee guida base dalle quali procedono gli altri scenari in solitario. L'identità, piazzamento e finalità degli NPC sono conosciuti, in quanto le loro priorità sono più focalizzate ed ovvie.

Gli scenari La Caduta di Roma II, Dio-Re d'Egitto, Greci & Persiani, e Dario III vi pongono sulla difensiva contro un avversario aggressivo. Lo scenario Alessandro il Grande vi pone all'offensiva in una corsa contro il tempo per ottenere i risultati storici del conquistatore. Se si gioca lo scenario Annibale dalla parte di Cartagine, cercherete di arrivare al risultato che quel brillante generale non ottenne: la sconfitta di Roma.

Se preferite un tipo di gioco più incerto come esito e (relativamente) più pacifici, giocate gli scenari situazionali in solitario.

SCELTE DEL NPC

Per darvi un avversario valido e sfidante, un sistema di regole guida come gioca il NPC. Il sistema non pretende di essere bravo ed imprevedibile come un avversario umano, ma non è comunque totalmente prevedibile. Il NPC effettua il suo turno nello stesso ordine di qualsiasi altra civiltà tenuta dal giocatore ma segue un elenco predeterminato di priorità su dove porre i dischi, come giocare le sue carte, e come spendere i suoi talenti.

Un NPC segue una serie di priorità per il piazzamento dei suoi dischi, per il gioco delle sue carte e per il pagamento dei suoi talenti. Vi sono priorità per ciascun elemento (vedere sotto).

L'elenco delle priorità darà quasi sempre una chiara risposta a "cosa farà il NPC?". Queste priorità sono più precisamente definite negli scenari storici, e quindi variano leggermente di scenario in scenario.

Pari Priorità

Talvolta un NPC avrà due o più scelte di pari priorità su dove porre un disco, o anche su dove/come giocare una carta. Vi sono due modi per risolvere questi casi:

A. Usate la Testa — Effettuate l'azione con il NPC in modo che gli dia maggiore beneficio o che dia a voi il maggiore danno. Se vi sono due o più giocatori "umani", il giocatore che ha più VP sarà quello colpito. In caso di parità, il giocatore che ha maggiori Città tra quelli in parità.

B. Usate le Carte — Per ogni azione possibile, rivelate la carta sopra il mazzo di pesca. Svolgete l'azione associata alla carta rivelata con ID più alta.

Esempio: Se ciascuna si tra aree sono pari nell'elenco delle priorità, rivelate una carta per ciascuna, se è stata pescata per prima la carta #12, la carta #7 per seconda e la #88 per terza, il disco viene posto in quella terza area.

Vi raccomandiamo di usare l'uno o l'altro metodo costantemente nel corso della partita, determinandolo prima dell'inizio del gioco. Vi raccomandiamo il metodo A, in quanto il B causerà l'esaurimento rapido del mazzo e l'implementazione di più carte Evento.

NPC NEMICI

Come piazza un NPC i dischi durante la sua Fase di Crescita o come gioca carte durante la Fase delle Carte dipende se quell'NPC è ostile o meno, e se lo è, ostile a chi?

Negli scenari Storici un NPC è sempre vostro nemico e nemico dei Barbari. Negli scenari non Storici un NPC è sempre nemico dei Barbari ma non è inizialmente nemico di alcuna civiltà.

Un NPC diviene immediatamente nemica di una civiltà se:

- Quella civiltà gioca una carta che causa la perdita di qualsiasi disco, carta o talenti dell'NPC.
- Quando pone dischi, quella civiltà fa sì che un'area occupata dall'NPC divenga Contesa.

Per indicare che un NPC è nemico di una civiltà, ponete un disco di quella civiltà sotto quello del NPC sulla tabella dell'Ordine di Turno delle civiltà.

Se una delle vostre civiltà effettua la sua Fase di Crescita prima del NPC o gioca una carta in un round prima che un NPC giochi una carta, la vostra azione può immediatamente far diventare ostile un NPC in precedenza pacifico – causando la variazione di tutte le seguenti azioni del NPC dalle priorità non nemico a nemico.

Notate che se usate NPC in una partita con più civiltà guidate da un giocatore, vi potrebbero essere due o più dischi sotto il disco di Ordine di Turno del NPC, uno per ciascuna civiltà di giocatore alla quale è nemica.

Nemico Primario

Un NPC è sempre un nemico dei Barbari e può essere nemico di qualsiasi numero di civiltà avversarie nello stesso momento. Se un NPC ha due più civiltà nemiche, ne tratterà una come "Nemico Primario" (cioè quello più minaccioso) e porrà dischi e giocherà carte come se fosse il suo unico nemico. Effettuare azioni contro una civiltà nemico Primario ha precedenza sulle azioni contro una civiltà nemica diversa, che a sua volta ha precedenza sulle azioni contro i Barbari, che a loro volta ha precedenza sulle azioni contro civiltà non nemiche.

All'inizio della Fase di Crescita del NPC, all'inizio della Fase delle Carte, ed all'inizio della Fase di Competizione, se un NPC è nemico di due o più civiltà e quel NPC non ha ancora un nemico Primario, verificate le priorità sottostanti, nell'ordine esposto, per determinare quali di quelle civiltà avversarie diverrà il nemico Primario. Quella civiltà rimarrà il nemico Primario del NPC sino al termine del turno.

Il nemico Primario sarà la civiltà nemica con:

- 1. il maggior numero di dischi nell'area originaria del NPC;
- 2. il maggior numero di dischi che condividono l'area con le Meraviglie del NPC;
- 3. il maggior numero di dischi che condividono l'area con l'Oro del NPC;
- 4. il maggior numero di dischi che condividono l'area con le Città del NPC;
- 5. il maggior numero di dischi adiacenti all'area originaria del NPC;
- 6. il maggior numero di VP;
- 7. il maggior numero di Città;
- 8. il maggior numero di dischi in gioco;
- 9. altrimenti, determinate casualmente usando qualsiasi metodo desiderate.

Lo stato di un NPC verso altre civiltà sarà normalmente descritto nelle regole speciali dello scenario; altrimenti, sarà determinato durante la Fase di Valutazione di ogni turno.

GIOCO DELLE CARTE DEL NPC

Gli NPC pescano e giocano carte usando tutte le stesse regole e restrizioni della vostra civiltà, con le eccezioni seguenti:

• La mano di carte di un NPC è sempre posta a faccia in su sul tavolo, in piena vista.

- Qualsiasi riferimento a "voi", "vostro" su una carta in mano al NPC fa riferimento a quel NPC. Quando una carta indica di porre uno o più dischi fa riferimento ai dischi di quel NPC.
- Qualsiasi carta in mano al NPC che causerebbe l'ottenimento di carte, talenti o VP per la civiltà che gioca la carta viene sempre giocata a beneficio del NPC il più possibile, considerato lo stato corrente della partita.
- Il gioco di carta del NPC che pone uno o più dei suoi dischi segue le priorità di piazzamento dei dischi più sotto esposte.

Priorità nel Gioco delle Carte del NPC

Un NPC giocherà le sue carte nell'ordine seguente:

- 1. Tutte le carte che danno al NPC più carte in mano.
- 2. Tutte le carte che costruiscono, ripristinano o beneficiano di una Meraviglia.
- 3. Tutte le carte che distruggono o danneggiano una Meraviglia.
- 4. Tutte le carte che danno VP al NPC.
- 5. Tutte le carte che danno talenti al NPC.
- **6.** Tutte le carte che causano una perdita di carte.
- 7. Tutte le carte che causano una perdita di VP.
- **8.** Tutte le carte che causano una perdita di talenti.
- 9. Tutte le carte che rimuovono dischi dalla mappa.
- **10.** Tutte le carte che pongono dischi barbari sulla mappa.
- 11. Tutte le carte che pongono dischi del NPC sulla mappa.
- 12. Tutte le altre carte.

Se una carta appartiene a due o più categorie – come sia dare talenti che rimuovere dischi – l'azione indicata prima nell'elenco delle priorità ha precedenza nel determinare l'ordine di gioco. Se vi sono due o più carte che si qualificano per l'azione, quella che ha maggiore effetto ha precedenza.

Chiarimenti sul Gioco delle Carte

Un NPC userà sempre l'abilità sulla carta che indica "potete ..." per ottenere il beneficio indicato. Ad esempio, Saga Eroica (#25) ed Accademia delle Scienze (#91).

Un NPC non giocherà una carta che le impone di perdere carte, talenti o dischi a meno che quella carta non costruisca una Meraviglia. Manterrà invece quella carta in mano, conservandola per scartarla in seguito invece di perdere un disco.

Un NPC giocherà sempre carte in modo da causare la perdita di VP, carte, talenti e dischi appartenenti a civiltà nemiche, con priorità al suo nemico Primario.

Se nessuna civiltà avversaria è nemica di un NPC, giocherà carte per causare la perdita di VP, carte, talenti e dischi appartenenti alla civiltà avversaria con il maggior numero di VP. In caso di parità di VP, alla civiltà con il maggior numero di Città tra quelle con maggiori VP; se ancora in parità, alla civiltà che muove prima nell'Ordine di Turno.

Carte che Pongono/Rimuovono Dischi

Se una carta giocata da un NPC pone i suoi dischi sulla mappa, poneteli nell'ordine sotto esposto. Se una carta giocata da un NPC gli consente di rimuovere dischi avversari, rimuoveteli nell'ordine esposto sotto (*ad esempio, dischi avversari nell'area originaria hanno la prima priorità, ecc.*).

Se una carta giocata da un NPC rimuove i suoi dischi, rimuoveteli in ordine inverso di priorità sotto indicata (ad esempio rimuovere dischi dalla sua area originaria è in assoluto l'ultima priorità). Se una carta giocata da un NPC rimuove sia dischi avversari che del NPC ed entro le priorità vi è la possibilità di decidere dove avviene l'effetto della carta, sarà giocata in modo da rimuovere prima il maggior numero di dischi nemici, secondo il maggior numero di dischi avversari, e terzo il minor numero di dischi del NPC.

Carte che Fanno Pescare/Scartare Carte

Se un NPC deve scartare una carta, darà priorità allo scarto prima di carte Competizione, per secondo di carte non Negazione, per ultime le carte Negazione, e lo farà in ordine inverso di priorità di gioco (ad esempio, scarterà una carta Competizione che pone un disco NPC prima di una carta Competizione che gli dà un talento).

Se un NPC può scegliere quale carta prendervi o quali tra più carte tenere dal mazzo di pesca, sceglierà prima una carta Negazione, una carta Competizione per seconda, e la carta con la maggiore priorità di gioco per terza.

Carte Negazione

Un NPC non giocherà una carta Negazione per impedire ad un'altra civiltà di ottenere dischi, talenti, VP o carte. Un NPC giocherà sempre una carta Negazione in modo difensivo per impedire perdite dei propri dischi, talenti, VP o carte. Comunque, se quella civiltà avversaria ha un'altra carta in mano che potrebbe anch'essa essere Negata, rivelate la prima carta del mazzo. Se la ID della carta rivelata è pari, il NPC Negherà la carta giocata. Se dispari, il NPC manterrà la sua carta Negazione in mano per la prossima carta che potrà Negare. Se la carta rivelata è una carta Evento, risolvetela; altrimenti, mescolate la carta rivelata nel mazzo. *Non scartatela come al solito*.

Un NPC negherà sempre una carta Evento che porrebbe dischi Barbari in un'area che contiene un disco NPC.

Carte NPC non Giocabili

Vi sono occasioni nelle quali un NPC terrà una carta che è impossibile da giocare (*ad esempio, la carta Architetto in uno scenario dove sono proibite le Meraviglie*). Se accade, il NPC terrà la carta per la volta seguente nella quale viene eliminato uno dei suoi dischi, scartandola invece di perdere quel disco.

NPC & Carte Evento Barbari

Gli NPC sono considerate "giocatori" quando determinano chi prenderà le decisioni per le quattro carte Evento invasione dei Barbari. Se viene determinato che un NPC deve decidere, i Barbari devono essere posti in modo da causarvi il maggior danno possibile: il punto di entrata dell'invasione deve essere un'area che contiene vostri dischi o una che consentirebbe il piazzamento di Barbari nel maggior numero di aree possibili. In mancanza di questo, deve essere l'area più vicina ad una delle vostre aree occupate. Le aree che contengono il vostro Oro hanno priorità sulle aree con le vostre Meraviglie, che a loro volta hanno priorità sulle aree con vostri Insediamenti, che a loro volta hanno priorità sulle aree con vostri Campi.

COMPETIZIONE IN SOLITARIO

Negli scenari storici in solitario, le competizioni non sono risolte nel solito ordine da nordest a sudovest. Piuttosto, le competizioni sono risolte nell'ordine seguente, e sono risolte nell'ordine da nordest a sudovest entro ciascuna categoria:

- 1. Aree originarie NPC.
- 2. Aree con Oro NPC, poi Meraviglie NPC, poi Città NPC.
- 3. La vostra area originaria
- 4. Aree con vostro Oro, poi con vostre Meraviglie, poi con vostre Città.
- 5. Aree adiacenti alla vostra area originaria.
- 6. Aree adiacenti al vostro Oro, poi adiacenti a vostre Meraviglie, poi adiacenti a vostre Città.
- 7. Tutte le altre aree.

In ogni competizione dovete giocare tutte le carte Competizione che desiderate giocare prima che il NPC giochi la sua prima.

In una competizione dove si trova il vostro Oro, Meraviglia o Città, un NPC agirà sempre in questo modo:

- pone il maggior numero possibile di dischi bianchi;
- gioca il maggior numero di carte Competizione possibile;
- paga il maggior numero di talenti o carte (in questo ordine) possibile invece di perdere suoi dischi.

Se nel farlo può vincere o almeno pareggiare la competizione.

Un NPC non utilizzerà una abilità speciale della civiltà, non giocherà una carta Competizione, né spenderà un talento a meno che non possa vincere o almeno pareggiare la competizione corrente (con almeno uno dei suoi dischi che sopravviva). Un NPC invocherà una abilità speciale della civiltà o giocherà una carta Competizione se nel farlo andrebbe ad avere almeno 3 dischi presenti al termine della competizione corrente.

Nota di gioco: In altre parole, non potete far sprecare al NPC carte o talenti in una competizione se non ha speranza di vincere o pareggiare. Ricordate che il solito ordine di risoluzione della competizione e del gioco delle carte viene alterato per consentire al NPC di sfruttare appieno le sue carte Competizione e talenti in quelle aree che per lui hanno maggiore valore.

NPC & BARBARI

Quando un NPC deve rimuovere dischi dei Barbari dalla mappa, li rimuoverà nell'ordine seguente:

- 1. Da aree Controllate dal Barbaro; prima quelle più vicine alla sua area originaria.
- 2. Da aree che contengono un singolo Barbaro; prima quelle più vicine alla sua area originaria.
- 3. Dalla sua area originaria.
- 4. Da aree che contengono sue Meraviglie.
- 5. Da aree che contengono sue Città.
- 6. Da aree che contengono suoi dischi.
- 7. Da aree più vicine alle aree che contengono suoi dischi.

NPC & LA REGOLA AENEAS

Un NPC invocherà la Regola Aeneas se ha 6 dischi o meno sulla mappa ed ha il minor numero di VP. Se un NPC ha 6 dischi o meno sulla mappa ma non ha il minor numero di VP, rivelate la prima carta del mazzo di pesca. Se la ID della carta rivelata è pari, il NPC invoca la Regola Aeneas. A meno che la carta rivelata sia una carta Evento, rimescolatela nel mazzo di pesca. *Non scartatela come al solito*.

Come la civiltà di un giocatore, un NPC non può invocare la Regola Aeneas una seconda volta. Se lo farebbe una seconda volta, è fuori gioco: rimuovete permanentemente tutti i suoi dischi dal gioco e perde i suoi VP.

Se tutti gli NPC sono rimossi dal gioco in una partita in solitario, il gioco termina con la vittoria del giocatore.

Quando un NPC invoca la Regola Aeneas, il suo disco viene spostato nell'ultimo posto sulla tabella dell'Ordine di Turno. Rivelate poi la prima carta del mazzo di pesca, consultando il suo numero ID sulla tabella sottostante per determinare dove, sulla mappa, il NPC rientrerà in gioco.

ID della Carta	Località di Entrata	
1 - 20	L'area di terra vuota sul bordo mappa con il maggior numero di aree di terra vuote adiacenti. In caso di parità	
	quello con il maggior numero di aree di mare adiacenti vuote. Se ancora in parità, rivelate una carta per ogni	
	possibilità: scegliete l'area associata con la carta rivelata che ha la ID maggiore. Il NPC che entra non è nemico di	
	nessuno.	
21 - 50	L'area di terra sul bordo mappa più vicina all'area originaria della civiltà che ha il maggior numero di VP. Il NPC	
	che entra è nemico di quella civiltà.	
51 - 80	L'area di terra sul bordo mappa più vicina all'area originaria della civiltà che è stata più di recente nemica di quest	
	(priorità nemico Primario se ce ne sono più d'uno). Se non aveva nemici, tratte il risultato come "21-50". Il NPC	
	che arriva è nemico di quella civiltà.	
81+	L'area di terra sul bordo mappa più vicina all'area originaria della civiltà che ha fatto invocare la Regola Aeneas al	
	NPC. Se ve ne era più di uno, o se la civiltà responsabile non è chiara, quella con il maggior numero di VP. Il NPC	
	che arriva è nemico di quella civiltà.	

ORO

Negli scenari Storici in solitario, alcune aree iniziano con uno o più dischi gialli entro di esse. Un tale disco è detto "Oro".

Nota: Le aree con Oro rappresentano le aree più importanti sia da attaccare che da difendere e sia per il giocatore che per gli NPC. Le aree con Oro sono meno vulnerabili al gioco di carte, più facilmente difendibili nella competizione, e valgono più VP. Le aree con Oro rappresentano grande città con tesoro ben difese da fortificazioni, quindi agiscono come magneti per attirare e focalizzare l'attenzione delle civiltà NPC avversarie.

Piazzamento — L'Oro viene piazzato solamente durante il piazzamento iniziale; mai nel corso del gioco. Ponete l'Oro sotto un altro disco nella sua area – questo indica il possessore dell'Oro. L'Oro non può mai essere spostato.

Protezione — Qualsiasi effetto di carta non Competizione che rimuoverebbe uno o più dischi da un'area che contiene Oro può rimuovere massimo solo 1 disco appartenente al possessore dell'Oro, e non può essere l'ultimo disco lì presente. L'ultimo disco di un possessore dell'area con Oro può essere rimosso solo nella competizione o da un effetto di carta Competizione. (*Eccezione: Traditore, carta #45, non è influenzata da questa regola*).

Esempio: La carta **Carestia Loclae** consente la rimozione di 2 dischi da una Città. Se giocata su un'area che contiene Oro ed una Città, verrebbe rimosso solo 1 disco; la seconda perdita verrebbe "protetta" e quindi esclusa.

Esempio: Una carta che consente la rimozione di tutti i dischi da un'area contenente Oro risulta nella rimozione di un solo disco. Ricordate che la perdita di questo singolo disco potrebbe essere annullata se la vittima cede una carta o talento al suo posto.

Saccheggio — Al termine della Fase di Competizione, se un NPC o Barbaro Controlla un'area con vostro Oro, rimuovete permanentemente 1 disco Oro da lì. Se era un NPC (mai i Barbari), ottiene 4 VP ed 1 talento come bottino – questo in aggiunta a qualsiasi bottino che può essere ottenuto anche mediante il saccheggio di una Città lì presente.

PIAZZAMENTO DEI DISCHI NPC

Il seguente paragrafo del regolamento riguarda le priorità per il piazzamento dei dischi del NPC e del gioco delle carte, ed è riassunto in una tabella di aiuto al gioco.

Gli NPC pongono e rimuovono i loro dischi seguendo tutte le stesse regole e restrizioni della vostra civiltà – rispettare i limiti del raggruppamento, ad esempio – eccetto per quanto sotto esposto. Ogni scenario Storico in solitario può ulteriormente modificare come e dove un NPC pone i suoi dischi (è indicato nelle regole speciali dello scenario).

- No Rimozione Volontaria Durante ogni Fase di Crescita, gli NPC saltano la Fase di Ritiro.
- **Gruppi Corrispondenti** Un NPC non può porre dischi in un'area contenente un disco avversario a meno che il piazzamento non dia al NPC almeno tanti dischi di quelli della fazione avversaria con il maggior numero di dischi presenti. Non contate i dischi bianchi in alcun gruppo. Se un NPC non ha dischi sufficienti, procederà all'area successiva in ordine di priorità.

Esempio: Vi è una Città romana ed un Insediamento barbaro in Bruttium. Un NPC cartaginese potrebbe porre 3 o più dischi lì o nessuno.

- **Eccedere i Gruppi** Se possibile entro i limiti del raggruppamento, un NPC porrà dischi sufficienti per eccedere (invece che solo pareggiare) il gruppo avversario più numeroso in un'area di 1 se quell'area:
 - o È la sua area originaria
 - o Contiene una delle sue Meraviglie o Città, oppure
 - o Contiene un disco nemico

Esempio: Vi è un Insediamento romano a Micene. Il NPC Micene tenta di porre 3 dischi lì invece di 2.

• **Piazzamento Conteso** — Un NPC non può porre dischi in un'area se quel piazzamento causerebbe a quell'area di divenire Contesa, a meno che questa non contenga una fazione nemica.





• Orda Barbarica — Un NPC non porrà dischi in un'area occupata dal nemico che contiene 4 Barbari e nessuno dei propri dischi.

Priorità di Piazzamento dei Dischi del NPC

Durante la Fase di Disposizione della sua Fase di Crescita, o quando pone dischi per il gioco di una carta, un NPC pone ciascun disco nell'ordine di priorità sotto esposto. La valutazione della priorità viene effettuata per ogni disco e per ogni area individualmente. Per ogni disco, continuate a valutare la stessa priorità sino a quando non si applica più – o sino a quando non può essere soddisfatta – prima di passare alla priorità successiva.

Pertanto la prima priorità potrebbe applicarsi a nessuno, uno, molti o anche tutti i dischi di un NPC. Ricordate anche di dare priorità al nemico Primario di un NPC, se vi è.

Piazzamento dei Dischi del NPC nella Difesa dell'Area Originaria

Per ogni disco, il NPC inizia con valutare le priorità 1-11.

- 1. Se vi è un disco nemico nella sua area originaria, ponete il disco lì.
- 2. Se vi è un disco nemico in un'area con la Meraviglia del NPC, ponete il disco lì.
- 3. Se vi è un disco nemico in un'area con l'Oro del NPC, ponete il disco lì.
- 4. Se vi è un disco nemico in un'area con una Città del NPC, ponete il disco lì.
- 5. Se non ha una Città nella sua area originaria, ponete dischi lì sino ad averne 3.
- 6. Se non ha una Città in un'area con la sua Meraviglia, ponete dischi lì sino ad averne 3.
- 7. Se non ha una Città in un'area con il suo Oro, ponete dischi lì sino ad averne 3.
- **8.** Se nessuna delle aree di terra adiacenti alla sua area originaria contiene una sua Città, ponete i dischi in una di quelle aree sino ad averne 3. Date priorità all'area più lontana da qualsiasi vostro disco.
- 9. Se il NPC ha meno Città di voi e meno VP di voi, crea una Città nell'area che occupa che sia il più possibile vicina alla sua area originaria.
- 10. Se il NPC è la Fenicia e non occupa almeno quattro aree di mare diverse, porrà dischi in tante aree di mare quanto è necessario per occuparne quattro. Non porrà un disco in un'area di mare che contiene due o più dischi appartenente ad una fazione avversaria. Se la Fenicia ha ancora 4 dischi rimanenti da porre, li porrà in aree di mare diverse in modo da occuparne 8 diverse. Ripeterà questo processo per raggiungere 12 aree di mare, poi 16 e così via sino a che non ha 3 dischi o meno rimanenti da porre o sino a che non può porre quelli rimasti.
- 11. Se il NPC è Minosse e non occupa almeno tre aree di mare diverse, porrà un disco in tante aree di mare quanto è necessario per occuparne tre. Porrà 2 dischi in un'area di mare invece di 1 se quell'area è occupata esclusivamente da 1 o 2 dischi barbari. Non porrà un disco in un'area di mare già contenenti due o più dischi appartenenti ad una civiltà avversaria. Se Minosse ha ancora 3 dischi rimanenti da porre, li porrà in aree di mare diverse in modo da occuparne 6 diverse. Ripeterà questo processo per raggiungere 9 aree di mare, poi 12 e così via sino a che non ha 2 dischi o meno rimanenti da porre o sino a che non può porre quelli rimasti.

Piazzamento dei Dischi del NPC Ostile:

Se non è ancora stato piazzato un disco per le priorità 1-11 ed il NPC è nemico di una Civiltà, valuterà le priorità 12-22.

Altrimenti, se non è ancora stato piazzato un disco per le priorità 1-11 ed il NPC non è nemico di alcuna civiltà, salterà le priorità dal 12 al 22 ed invece passerà alle priorità 23-29.

- 12. Ponete il disco in un'area che contiene Oro nemico.
- 13. Ponete il disco in un'area che contiene una Meraviglia nemica.
- 14. Ponete il disco in un'area di terra adiacente ad una che contiene Oro nemico. Se non ve ne sono, ponetela in un'area di mare adiacente ad un'area che contiene Oro nemico. Se vi sono due o più aree tra cui scegliere, scegliete quella che contiene meno dischi nemici.
- 15 Ponete il disco in un'area di terra adiacente ad una che contiene una Meraviglia nemica. Se non ve ne sono, ponetelo in un'area di mare adiacente ad un'area che contiene una Meraviglia nemica. Se vi sono due o più aree tra cui scegliere, scegliete quella che contiene meno dischi nemici.
- 16. Ponete il disco in un'area di terra adiacente ad una che contiene una Città nemica.
- 17 Se il NPC è un "Invasore" nello scenario, ponete il disco nell'area più vicina all'Oro, Meraviglia o Città nemica. Se due o più area sono parimenti più vicine, scegliete l'area più vicina all'area originaria di quel nemico.
- 18. Ponete il disco in un'area di terra adiacente ad una che contiene una Città nemica. Se non ve ne sono, ponetelo in un'area di mare adiacente ad un'area che contiene una Città nemica. Se vi sono due o più aree tra cui scegliere, scegliete quella che contiene meno dischi nemici.
- 19. Ponete 2 dischi in un'area che contiene un Insediamento nemico e non più di 2 Barbari (il NPC deve avere almeno 2 dischi rimanenti da porre).
- 20. Ponete il disco in un'area che contiene un Campo nemico e non più di 1 disco barbaro.
- 21. Ponete il disco in un'area di terra che contiene uno dei suoi Insediamenti (in modo da creare una Città) dove non è presente alcun disco.
- 22. Ponete il disco in un'area dove non sono presenti dischi nemici. Date priorità all'area più vicina all'area originaria nemica, poi all'area più vicina ad un'area occupata dal nemico. Se non è possibile, qualsiasi disco rimanente è perso.

Piazzamento dei Dischi del NPC non Ostile:

- 23. Ponete il disco in un'area di terra che contiene uno dei suoi Campi (in modo da creare un Insediamento).
- 24. Ponete il disco in un'area di mare vuota che è adiacente ad un'area di terra che occupa.

Ricordate che le due aree di mare aperto non sono disponibili sino all'Epoca IV per alcuna civiltà che non sia Minosse ed i Fenici

- 25. Ponete sino a 3 dischi in un'area di terra vuota adiacente a qualsiasi area che occupa.
- **26.** Se il NPC non ha il totale VP maggiore, ponete il disco in un'area di terra che contiene uno dei suoi Insediamenti (*in modo da creare una Città*).
- **27.** Ponete il disco in un'area di terra Controllata dal Barbaro adiacente ad un'area che occupa il NPC. Date priorità all'area di terra che contiene il minor numero di Barbari. Ponete dischi sufficienti per eccedere il numero di dischi Barbari lì di uno (ad un massimo di 4).
- **28.** Ponete il disco in un'area di mare Controllata dal Barbaro adiacente ad un'area che occupa il NPC. Date priorità all'area di mare che contiene il minor numero di Barbari. Ponete dischi sufficienti per eccedere il numero di dischi Barbari lì di uno (*ad un massimo di 2*).
- **29.** Ponete il disco in un'area di mare occupata da un'altra civiltà se quell'area di mare è adiacente ad un'area occupata dal NPC, a meno che il piazzamento non creerebbe un'area Contesa.

Se non si è in grado di rispettare questi punti, qualsiasi piazzamento ulteriore viene perso.

TALENTI, PESCA DELLE CARTE & VP DEGLI NPC

Durante ogni Fase di Conta della Vittoria di uno scenario Esplorazione, ogni NPC ottiene un bonus di 2 VP.

Notate che non vi è un tale bonus negli scenari Storici, sebbene possiate introdurlo se desiderate maggiore difficoltà.

Durante la sua Fase di Pesca, un NPC spenderà sempre talenti per incrementare la sua mano al massimo di 6 carte, se possibile. Un NPC non spenderà talenti o userà effetti delle carte per pescare carte se il farlo porrebbe una settima carta in mano.

Un NPC userà sempre gli effetti della Meraviglia e carta Fato che danno pesca di carte invece di spendere talenti per pescare carte. Un NPV spenderà sempre un talento disponibile invece di far rimuovere suoi dischi dalla mappa.

LA CADUTA DI ROMA II

Uno Scenario Storico in Solitario

La Caduta di Roma II è uno scenario che serve quale introduzione al gioco in solitario. Questo è uno dei molti scenari Storici, tutti i quali, sebbene inizialmente progettati per il gioco in solitario, possono essere anche giocati con più giocatori. La Caduta di Roma II è un gioco di guerra storico simile allo scenario per più giocatori La Caduta di Roma. Include tre varianti nelle quali comandate una o entrambe le metà dell'Impero Romano. Il sistema di gioco gioca come NPC Invasore – i Visigoti e/o i Persiani.

VERSIONI

Scegliete una delle seguenti opzioni.

Versione I: Difesa dell'Impero

Questa versione usa la Mappa Intera. Giocate sia con l'Impero d'Occidente che con l'Impero d'Oriente. Il sistema di gioco tiene i Visigoti ed i Persiani. I VP per ciascuna parte sono sommati assieme in un totale singolo.

Versione II: Impero Romano d'Occidente contro i Visigoti

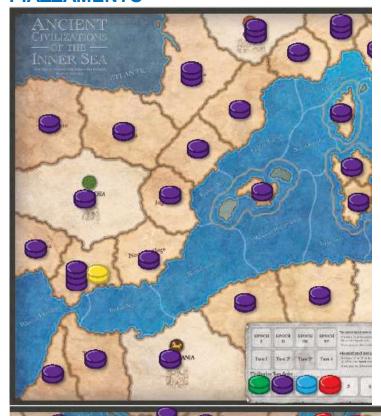
Questa versione usa la Mappa Occidentale. Voi giocate con l'Impero Romano d'Occidente; il sistema di gioco tiene i Visigoti. La Persia e l'Impero Romano d'Oriente non si usano: ignorate qualsiasi riferimento nel piazzamento o nelle regole speciali.

Versione III: Impero Romano d'Oriente contro i Persiani

Questa versione usa la Mappa Orientale. Giocate con l'Impero Romano d'Oriente, il sistema di gioco tiene i Persiani. L'Impero Romano d'Occidente ed i Visigoti non si usano: ignorate qualsiasi riferimento nel piazzamento o nelle regole speciali.

Ostilità — In tutte e tre le varianti i due Invasori NPC – Visigoti e Persiani – sono sempre nemici dei due Imperi Romani e non faranno mai pace tra di loro. Gli Invasori non sono mai nemici gli uni degli altri.

PIAZZAMENTO





Tempo

Ponete un cilindro bianco nello spazio Epoca IV della mappa, ed un altro nello spazio Turno I.

Meraviglie

Non piazzate le Meraviglie sui loro blocchi associati: non si usano in questo scenario.

Romani: Impero d'Occidente (porpora)

L'Impero d'Occidente usa la Scheda della Civiltà di Roma ed i dischi porpora. Roma è la area originaria per tutte le regole.

- Ponete un disco porpora nello spazio 2 sulla tabella dell'Ordine di Turno.
- Ponete 2 dischi porpora in Dalmazia ed 1 a Leptis, supponendo una linea invisibile che collega le due aree. Poi ponete un Campo in ogni area di terra ad occidente di quella linea.
- Porre un secondo disco porpora in modo da creare Insediamenti in ciascuna di Aquitania, Gallia, Liguria e Umbria.
- Porre 2 altri dischi porpora in modo da creare Città in ciascuna di Roma, Gades e Cartagine.

Notate che non vi sono dischi porpora sulla Tabella dei Punti Vittoria o nella casella Pronto della Scheda della Civiltà Romana in questo momento.

Romani: Impero d'Oriente (rosso)

L'Impero d'Oriente usa la Scheda della Civiltà di Troia ed i dischi rossi. Troia è la area originaria per tutte le regole.

- Ponete un disco rosso nello spazio 4 sulla tabella dell'Ordine di Turno.
- Ponete 2 dischi rossi in Macedonia ed 1 ciascuno di Illyria e Sirt, supponendo una linea invisibile che collega le tre aree. Poi ponete un Campo in ogni area di terra ad oriente di quella linea e nel Trojan Sea (Mare di Troia).
- Porre un secondo disco rosso in modo da creare Insediamenti in ciascuna di Thessaly, Carchemish, Hamath, Palmyra, Canaan e Petra.
- Porre 2 altri dischi rossi in modo da creare Città in ciascuna di Troia, Micene, Nile Delta, Al Mina e Tyre

Queste cinque città rappresentano, rispettivamente, Costantinopoli con le sue alte mura, Atene, Alessandria, Antiochia e Gerusalemme.

Notate che non vi sono dischi rossi sulla Tabella dei Punti Vittoria o nella casella Pronto della Scheda della Civiltà Troiana in questo momento.

Oro Romano (giallo)

- Ponete 2 dischi gialli in ciascuna di Roma e Troia.
- Ponete 1 disco giallo in ciascuna di Gades, Cartagine, Micene, Nile Delta, Al Mina e Tyre.

Questi 10 dischi rappresentano in modo astratto la ricchezza imperiali e sono soggetti alla regola del saccheggio da coloro che invadono e saccheggiano l'Impero [vedere regola speciale 4].

Invasori: Visigoti (verde)

I Visigoti usano la Scheda della Civiltà della Gallia ed i dischi verdi. Non hanno area originaria. Ponete un disco verde nello spazio 1 della tabella dell'Ordine di Turno ed un altro nello spazio 0 della Tabella dei Punti Vittoria.

Invasori: Persiani (blu)

I Persiani usano la Scheda della Civiltà di Micene ed i dischi blu. Non hanno area originaria. Ponete un disco blu nello spazio 3 della tabella dell'Ordine di Turno ed un altro nello spazio 0 della Tabella dei Punti Vittoria.

Mani Iniziali di Carte

Rimuovete le sette carte Evento dal Mazzo Fato, escludete la carta #62 che non viene usata. Mescolate assieme le restanti carte Fato, mettetene 10 da parte a faccia in giù, mescolate le 6 carte Evento nel resto. Ponete questo mazzo a faccia in giù quale mazzo di pesca. Ponete le 10 carte che erano state messe da parte sopra questo mazzo di pesca. I due Imperi Romani pescano ciascuno 2 carte. I Visigoti ed i Persiani pescano ciascuno 3 carte.

REGOLE SPECIALI

1. Turni ed Epoche

Il gioco inizia con il turno 1 dell'Epoca IV. Non verificate per la Fine Improvvisa in alcun turno: l'Epoca non terminerà in anticipo. La partita termina alla fine della Fase di Competizione del turno 4.

2. Potenze di Terra

Le civiltà non ricevono la Crescita per le aree di mare, né ottengono VP per la dominazione delle aree di mare.

Le aree di mare hanno molta meno importanza in questo scenario rispetto ad altri, sebbene la presenza di un disco è comunque necessaria per muovere oltre o fare "catena" da un'area di mare, e si può ancora avere la competizione in mare. Questo riflette l'atrofia del potere navale romano, nonché la mancanza di un potere navale significativo dei Visigoti o dei Persiani nel Mediterraneo in quest'epoca, nonché la generale depressione economica e stagnazione dell'Impero Romano.

3. L'Impero Romano

Gli Imperi Romani d'Occidente e d'Oriente sono entrambi considerati "romani" e devono seguire le regole seguenti:

a) L'Impero d'Occidente usa la Scheda della Civiltà Romana normalmente. L'Impero d'Oriente usa la Scheda Troiana con una aggiunta: usa anche l'abilità **Roma Imperiale** che si trova nella scheda romana.

- b) Il primo disco Occidentale ed il primo disco Orientale rimossi dalla mappa per qualsiasi motivo sono posti nello spazio 0 della Tabella dei Punti Vittoria invece che tornare disponibili.
- c) Durante le loro Fasi di Ritiro gli Imperi Occidentale ed Orientale non possono rimuovere più di 1 dei loro dischi da qualsiasi area.

Notate che nessuna metà dell'Impero inizia il gioco con alcun disco disponibile: sono tutti sulla mappa. Per avere dischi disponibili per il piazzamento con la Crescita ed il gioco di carte, specialmente durante il primo turno, l'Impero potrebbe dover contare sulla rimozione volontaria di dischi.

d) I dischi dell'Impero d'Occidente non possono essere posti in aree occupate da dischi dell'Impero d'Oriente e viceversa. Nessun Impero può usare i dischi dell'altro per fare "catena" attraverso un'area occupata da quell'altro Impero.

4. Oro Romano

L'oro romano in questo scenario viene usato per differenziale le vecchie città dalle nuove, e per offrire ai difensori ed agli invasori degli imperi l'opportunità di avere punti bonus.

Sono in essere le regole dell'Oro ma con le seguenti modifiche:

Protezione — Oltre alle normali regole sulla protezione dell'Oro, fintanto che l'Oro romano è sia a Roma che a Troia, nessun disco romano può essere rimosso da quell'area eccetto mediante la competizione o l'effetto di una carta Competizione: sono immuni a qualsiasi effetto di carta non Competizione che li rimuoverebbe – inclusa la carta #45 **Traditore** che non può essere giocata a Troia se sono presenti lì i due Ori romani.

5. Punteggio

- a) Roma & Costantinopoli Durante ogni Fase di Conta della Vittoria, qualsiasi fazione imperiale ottiene 1 VP se ha un disco a Roma e/o 1 VP se ha un disco a Troia. Se lo ha, ottiene anche 1 VP per ogni Oro romano ancora presente lì.
- **Esempio**: Se vi è una Città a Roma quell'Impero ottiene 4 punti: uno per la Città come al solito; uno per avere almeno un disco romano a Roma, ed uno per ogni Oro romano (se fossero entrambi presenti).
- **b) Nuove Città** Durante ogni Fase di Conta della Vittoria, ogni Città a parte Roma e Troia che non condivide un'area con l'Oro romano genera solo ½ VP (invece di 1).
- All'Impero romano mancavano le risorse per costruire nuove città e gli invasori continuarono a costruire le loro. I gruppi numerosi rappresentano armate o tribù in movimento piuttosto che città. Pertanto questo scenario non è sulla costruzione delle città, piuttosto sulla loro difesa o saccheggio. Notate che i Visigoti o i Persiani ricevono 1 VP se avevano una Città a Roma o Troia
- c) La Caduta di Roma & Troia Al termine della partita, la fazione che Controlla Roma ottiene 5 VP e la fazione che Controlla Troia ottiene 5 VP.

6. Visigoti & Persiani

- a) **Schieramento Iniziale** Durante qualsiasi Fase di Crescita nella quale non ha dischi sulla mappa (*cosa che accade sempre nel primo turno di gioco*), un Invasore riceve esattamente 12 dischi Pronti. I Visigoti devono porre il loro primo disco in Aquitania o Gallia: rivelate la prima carta del mazzo di pesca; se è dispari, Aquitania; altrimenti Gallia.
- Il primo disco persiano deve essere posto in una tra Carchemish, Hamath, Palmyra, Canaan o Petra: rivelate la prima carta del mazzo di pesca; se il primo numero della ID della carta rivelata è 1 o 2, Carchemish; 3 o 4, Hamath; 5 o 6, Palmyra; 7 o 8, Canaan; 9, Petra. I rimanenti dischi si concatenano dagli spazi scelti, come al solito.
- **b) Percorso di Invasione** Quando pone dischi, un Invasore darà priorità a porli in aree che sono più vicine ad una Meraviglia nemica o all'Oro romano.
- c) Crescita Minima Durante la loro Fase di Crescita, i Visigoti e Persiano hanno entrambi garantiti un minimo di 10 dischi invece dei normali 3.
- d) Pesca delle Carte Se durante la sua Fase di Pesca il visigoto o il persiano non può pescare più delle 3 carte di default, pesca 1 carta bonus.
- e) **Carte Rimozione** Le carte dei Visigoti che rimuoverebbero dischi dell'Impero dalla mappa possono influenzare solo aree che contengono dischi dell'Impero Occidentali. I Persiani hanno la stessa restrizione per le aree occupate da un disco dell'Impero d'Oriente.
- f) Carte Evento Quando si determina chi prende le decisioni su quando risolvere una carta Evento, i casi di parità sono risolti a favore del Visigoto o del Persiano rispetto ad una fazione romana.
- g) Carte Negazione Se il Persiano ha una carta che nega una carta dell'Impero d'Occidente e non vi sono carte dell'Impero d'Oriente che potrebbe negare, negherà quella carta occidentale, ma solo se la carta romana richiede che il persiano perda una o più carte, dischi o talenti. Lo stesso vale per i Visigoti per la negazione di una carta dell'Impero d'Oriente. Se entrambi gli Invasori hanno una carta che potrebbe negare una carta romana, i Visigoti daranno priorità a negare le carte dell'Impero d'Occidente ed i Persiani quelle dell'Impero d'Oriente.
- h) Scarti Obbligati Qualsiasi carta Invasore che obbligherebbe i romani a scartare una carta deve essere giocata. Se entrambe le metà dell'Impero sono in gioco, la carta dell'Invasore deve influenzare l'Impero dalla sua metà della mappa a meno che quell'Impero non abbia carte, nel qual caso può influenzare l'altro Impero. Se nessuno ha carta in mano da scartare, conservate quella carta per l'uso futuro.

7. La Regola Aeneas

Non si può invocare la Regola Aeneas.

8. Fine Partita

Alla fine della partita, se giocate la versione con la Mappa Intera, confrontate il totale dei VP dei due Invasori con il totale dei VP dei due Imperi romani per determinare il vincitore. In caso di parità per il maggior numero di punti vittoria, la civiltà che Controlla Roma vince (o la civiltà che Controlla Troia vince se giocate la versione Impero d'Oriente contro Persiani).

9. Regole Opzionali

9.1 Estensione del Gioco (Pro-Invasore)

Con questa opzione il gioco non termina necessariamente alla fine del turno 4. Invece, al termine del turno 4 rivelate la prima carta del mazzo di pesca. Se la ID della carta contiene il numero "1," "2" o "3" dovunque entro di essa, la partita termina, altrimenti giocate un quinto turno.

Al termine del turno 5 rivelate la prima carta del mazzo di pesca. Se la ID della carta contiene il numero "1," "2," "3," "4" o "5" dovunque entro di essa, la partita termina, altrimenti giocate un sesto turno. La partita termina automaticamente alla fine del sesto turno.

9.2 Carte Barbare (Pro-Invasore)

Scegliete una delle seguenti due opzioni:

- a) I due Imperi non possono giocare una carta che porrebbe uno o più dischi Barbari sulla mappa. *Una tale carta potrebbe essere solo scartata ad esempio invece di perdere un disco nella competizione.*
- b) Se l'Impero d'Occidente pesca una carta che porrebbe uno o più dischi Barbari sulla mappa, deve immediatamente dare quella carta ai Visigoti e riceve 2 talenti. Se l'Impero d'Oriente pesca carta che porrebbe uno o più dischi Barbari sulla mappa, deve immediatamente dare quella carta ai Persiani e riceve 2 talenti.

9.3 Cooperazione Romana (Pro-Romano)

Alla fine della Fase di Pesca, ogni fazione dell'Impero può, nell'Ordine di Turno, dare alla fazione dell'altro Impero un qualsiasi numero di talenti, carte Grande Personaggio e carte Competizione.

9.4 Appello al Papa (Pro-Romano)

All'inizio della Fase di Competizione, se un Invasore ha un disco in o adiacente a Roma potete fare "Appello al Papa" per aiuto. Se lo fa, l'Impero d'Occidente perde 1 VP più 1 VP per ogni appello per è già stato fatto, poi rivelate la prima carta del mazzo di pesca:

- Se la ID della carta rivelata è dispari, non vi sono effetti.
- Se la ID della carta rivelata è pari, l'appello ha successo. L'Impero d'Occidente ottiene 1 talento.

Potete fare un solo appello per turno.

9.5 Corruzione dei Barbari (Pro-Romano)

All'inizio della Fase di Crescita di ogni Invasore, se hanno un disco adiacente a Roma o Troia, potete fare offrire da quella fazione imperiale che ha quell'area come originaria una "Tangente" per non attaccarlo.

Se lo fa, rivelate la prima carta del mazzo di pesca:

- Se la ID della carta rivelata è dispari, la tangente viene rifiutata. L'Impero che ha fatto l'offerta perde 1 VP.
- Se la ID della carta rivelata è pari, la tangente viene accettata. L'Invasore rimuove un Oro romano da quell'area originaria e poi ottiene i VP e talento come se l'Invasore l'avesse saccheggiato.

L'Invasore non può porre suoi dischi in quell'area in questo turno, e qualsiasi già presente torna immediatamente disponibile.

9.6 Attraversamento del Danubio & Invasione dell'Anatolia

Al termine di ogni turno, rivelate la prima carta del mazzo di pesca. Se la carta rivelata ha un "1" o "2" ovunque entro la sua ID, ponete 3 dischi Visigoti in Dalmazia. Se ha un "3" o "4," ponete 3 dischi Persiani in Tarsus. *Notate che potrebbero accadere entrambe le cose*.

Se il piazzamento di questi dischi violerebbe i limiti al raggruppamento, ponete i dischi eccedenti in una o più aree di terra adiacenti secondo l'elenco delle priorità per gli NPC.

9.7 Gli Unni

Nota dell'Ideatore: Se desiderate mettere veramente alla prova il vostro coraggio, aggiungete gli Unni. Possono diventare un terzo Invasore.

All'inizio di ciascuna delle vostre fasi di Pesca delle Carte, se gli Unni non sono in gioco, rivelate la prima carta del mazzo di pesca. Se la ID della carta rivelata è pari, arrivano gli Unni:

- Ponete uno dei loro dischi sulla Tabella dei Turni in modo che siano ultimi.
- Pescano 3 carte per la mano iniziale.
- Gli Unni iniziano con 12 dischi. Il primo disco deve essere posto in Macedonia se state usando la Mappa Orientale, altrimenti in Umbria.

Similmente agli altri Invasori, gli Unni ricevono un minimo di 10 dischi durante ogni Fase di Crescita. Al termine della partita, sommate i VP degli Unni a quell'altro Invasore per arrivare ad un totale generale.

Gli Unni non hanno una Scheda della Civiltà ma hanno una abilità speciale, come segue:

Tattiche Terroristiche & Attacchi d'Impeto — All'inizio di ogni Fase di Competizione, se gli Unni occupano almeno un'area Contesa possono scartare una carta. Se lo fanno, scelgono o il mazzo di pesca o il mazzo degli scarti. Mescolate il mazzo scelto a faccia in giù e poi rivelate le carte da sopra sino a rivelare una carta Competizione.

Ponete la carta in mano degli Unni e poi ponete (mazzo degli scarti) o mescolate (mazzo di pesca) il resto delle carte rivelate nel mazzo (non risolvete le carte Evento rivelate in questo modo).

All'inizio di ogni Fase di Competizione, gli Unni possono porre un disco bianco in un'area Contesa che occupano. Durante ogni Fase di Crescita, gli Unni ricevono un minimo di 8 dischi invece di 3.

ESEMPIO DI PIAZZAMENTO DEI DISCHI VISIGOTI

Piazzamento Iniziale del Turno 1 — Viene pescata una carta di numero pari in modo che il primo disco Visigoto viene posto in Aquitania. Vi sono già due dischi romani lì pertanto, dal momento che i Visigoti devono eccedere quel numero per continuare, sono posti un secondo e terzo disco in Aquitania.

Non si rispetta alcuna delle priorità di piazzamento 1-16 quindi il quarto disco deve essere posto in Idubeda: è l'area più vicina all'Oro Romano o ad una Città romana – in questo caso l'Oro in Gades. Idubeda contiene un singolo disco romano ed i Visigoti devono eccederlo, quindi il quinto disco Visigoto va anch'esso in Idubeda.

Poi la Celtiberia, in quanto rispetta la priorità di piazzamento 18. Il sesto e settimo disco visigoto vanno lì per eccedere il singolo romano già presente.

Gades passa il testo della priorità #12. Vi sono 3 dischi romani in Gades quindi i Visigoti possono porre dischi lì solo se possono almeno pareggiare quel numero: con cinque dei loro dodici dischi iniziali rimanenti da porre, possono farlo. Di conseguenza l'ottavo, nono e decimo disco vanno a Gades – come l'undicesimo in quanto, essendo nemici di Roma, i Visigoti eccederanno sempre un gruppo nemico di 1 se ha almeno un altro disco rimanente ed il farlo non viola i limiti al raggruppamento.

Questo lascia il dodicesimo disco. Non può andare a Gades, in quanto è stato raggiunto il limite del raggruppamento per i Visigoti. La distanza da Gades a Cartagine (che contiene Oro e Città romani) è di cinque aree:

Novo Carthago – Numidian Sea – Western Mediterranean – Saldic Sea – Cartagine

La distanza da Aquitania a Roma è però di sole quattro aree:

Gallia Cisalpina – Liguria – Etruria – Rome

Quel percorso non può essere preso, però, in quanto vi sono 2 dischi romani in Gallia Cisalpina — un Invasore non può porre dischi in un'area dove non potrà pareggiare o eccedere la presenza romana.

Vi è però un altro percorso a Roma dall'Aquitania:

Editani - Gulf of Tarraco - Ligurian Sea - Etruria - Roma

Il percorso è di cinque aree – la stessa della distanza da Gades a Cartagine. Quando ci sono aree equidistanti, quella più vicina a Roma ha priorità quindi Editani riceve il dodicesimo disco.



Fase delle Carte — I Visigoti hanno tre carte in mano: Miniera d'Oro, Ippodromo e Commercio con i Barbari. Devono essere giocate in quell'ordine.

Prima I Visigoti giocano **Miniera d'Oro**, che consente loro di porre 4 dischi (*la carta che pone il maggior numero di dischi deve essere giocata per prima*). Notate che il NPC opta per porre dischi invece di ricevere 2 talenti con questa carta. Editani ed Aquitania sono equidistanti da Roma. Essendoci 2 romani in Gallia Cisalpina, 1 in Massilia e nessuno nel Gulf of Tarraco, il primo disco andrà a Massilia. Essendoci 1 disco romano a Massilia, il secondo disco Visigoto deve andare anch'esso lì.

Il percorso di mare attraverso il Gulf of Tarraco ha la stessa distanza, ma quando si ha pari distanza i percorsi di terra hanno priorità sui percorsi di

mare.

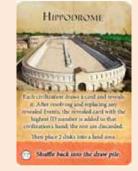
Questo lascia 2 dischi Visigoti da porre. Vi sono tre percorsi equidistanti che portano a Roma:

Liguria – Etruria – Roma

Ligurian Sea – Etruria – Roma

Ligurian Sea – Bay of Capua – Roma

Vi sono 2 dischi romani in Liguria quindi entrambi i dischi rimanenti vanno lì.



I Visigoti giocano poi **Ippodromo**, che consente loro di porre 2 dischi in un'area di terra. Ora devono seguire la priorità #14 – porli in un'area di terra adiacente all'Oro Romano a Roma se possibile. Tale area è l'Etruria. Il primo disco va lì per eccedere i 2 dischi romani presenti. Il secondo disco viene posto nel Ligurian Sea.



I Visigoti giocano poi la loro ultima carta, **Commercio con i Barbari**, che dà loro un totale di 3 talenti (*in quanto occupano un'area del bordo settentrionale*) ed 1 talento ciascuno per ciascuna delle civiltà avversarie con un disco sul bordo settentrionale della mappa.

GRECI & PERSIANI

Uno Scenario Storico in Solitario

In questo scenario iniziate quale fragile alleanza di città-stato greche ai tempi della rivolta ionica (499 a.C.). Il vostro scopo è di sopravvivere alla doppia invasione persiana di Dario e Xerxes che portarono agli epici ed ora leggendari scontri di Maratona e delle Termopili/Salamis/Plataea, rispettivamente.

PIAZZAMENTO

Mappa

Usate la Mappa Orientale Estesa.

Meraviglie

Non piazzate le Meraviglie sui loro blocchi associati: non si usano in questo scenario.

Civiltà

Giocate con Micene, che rappresenta i greci. Il sistema di gioco tiene i persiani come NPC. I persiani sono sempre vostri nemici. **Variante con 2 giocatori** — In alternativa, questo scenario può essere giocato con due giocatori: uno gioca con i Persiani, l'altro con i Greci. Il giocatore persiano non ha restrizioni per alcuna priorità di piazzamento.

Grecia (Civiltà del Giocatore)

Usate la Scheda della Civiltà di Micene ed i dischi blu.

- Ponete un disco blu nello spazio 2 della tabella dell'Ordine di Turno.
- Ponete una Città ed 1 disco giallo in ciascuna di Micene , Laconia, Syracuse e Thessaly.
- Ponete un Campo in ciascuna di Troia, Ionia, Lydia, Brutium, Tarentum, Illyria, Sicily, Cyrenaica, Kydonia, Minos, Thracian Sea, Trojan Sea, Aegean Sea, Icarian Sea, Myrtoan Sea, Minoan Sea, Ionian Sea e Gulf of Taranto.
- Prendete le carte **Accademia delle Scienze** e **Fanteria con Corazze** togliendole dal Mazzo Fato e ponendole a faccia in su sul tavolo accanto alla vostra Scheda della Civiltà. Ponete 3 dischi blu sopra Accademia delle Scienze. *Queste carte non contano per la vostra mano*.

Persiani (NPC)

I Persiani usano le Schede delle Civiltà sia dell'Egitto che della Fenicia. I Persiani usano dischi marrone per rappresentare il loro impero terrestre dell'Egitto e dischi rossi per rappresentare il loro impero marittimo della Fenicia.

Impero Terrestre Persiano (marrone)

- Ponete un disco marrone nello spazio 1 della tabella dell'Ordine di Turno.
- Ponete una Città ed 1 disco giallo in ciascuna di Phrygia, Cilicia, Tarsus, Nile Delta ed Egitto.
- Ponete un Campo in ciascuna di Carchemish, Hamath, Palmyra, Canaan, Petra, Sinai, Libya, Kush e Red Sea.

Impero Marittimo Persiano (rosso)

- Ponete un disco rosso nello spazio 3 della tabella dell'Ordine di Turno.
- Ponete una Città ed 1 disco giallo in ciascuna di Al Mina, Fenicia e Tyre.
- Ponete un Insediamento in ciascuna di Citium e Salamis.

Ponete un Campo in ciascuna di Gulf of Sidon, Levantine Sea, Strait of Al Mina e Cilician Strait.

Barbari (nero)

- Ponete 3 dischi neri ed 1 giallo in Macedonia.
- Ponete un Insediamento in ciascuna di Dalmatia, Noricum, Apulia e Samnium.
- Ponete un Campo in ciascuna di Melite, Tripolitania, Leptis, Sirt e Marmarica.

Mani Iniziali di Carte

- 1. Prendete le carte **Strategos** e **Trireme** togliendole dal Mazzo Fato e ponendole nella vostra mano (greca).
- 2. Rimuovete le sette carte Evento dal Mazzo Fato.
- 3. Mescolate le rimanenti carte Fato assieme, mettete da parte 7 di queste carte a faccia in giù, poi mescolate le carte Evento nel resto. Ponete questo mazzo mescolato a faccia in giù nell'area di gioco come mazzo di pesca.
- 4. Ponete le 7 carte che erano state messe da parte sopra questo mazzo di pesca, a faccia in giù.
- 5. Le due fazioni persiane pescano ciascuna una mano iniziale di 2 carte. Pescate 3 carte aggiuntive da aggiungere alla vostra mano iniziale.



REGOLE SPECIALI

1. Turni ed Epoche

Lo scenario inizia con il turno 1 dell'Epoca II. Termina dopo il turno finale dell'Epoca III o se una delle parti viene eliminata [regola speciale 10], la prima di queste cose che accade.

Questo scenario comprende eventi che accaddero in solo pochi anni cruciali. La divisione tra Epoche vuole riprodurre la fine del regno di un imperatore persiano, Dario, e l'inizio di quello del suo successore Xerxes.

Ogni Epoca durerà minimo 3 turni. Non verificate per la Fine Improvvisa durante il secondo turno di ciascuna Epoca. Ignorate qualsiasi effetto delle carte che porrebbe fine ad un'Epoca prima di aver completato tre turni pieni.

2. Oro

Sono in essere le regole sull'Oro.

3. No Aeneas

La Regola Aeneas non può essere invocata in questo scenario.

4. Cambio di Epoca

Non si usa la Tabella del Cambio di Epoca come al solito. Piuttosto, durante il punto 3 della Fase di Fine Epoca dell'Epoca II, risolvete automaticamente l'evento "Svalutazione della Moneta" sulla Tabella del Cambio di Epoca.

5. La Scuola di Atene

Fintanto che vi è Oro a Micene, la carta **Accademia delle Scienze** rimane a faccia in su sul tavolo anche se perde il suo ultimo disco. Se Micene perde il suo Oro mentre non vi sono dischi sopra questa carta, scartatela immediatamente. All'inizio dell'Epoca III, se è ancora in gioco, potete porre sino a tre dischi da disponibili ponendoli su **Accademia delle Scienze.**

6. Questa è Sparta!

La carta **Fanteria con Corazze** — che rappresenta l'Esercito Spartano – che inizia a faccia in su sul tavolo, può essere giocata per una competizione in Micene o Laconia (solamente; no in altre aree) come se la carta fosse nella vostra mano. Può essere giocata durante la competizione in una o entrambe le aree nello stesso turno. **Fanteria con Corazze** non viene mai scartata quando è giocata: tenetela a faccia in su accanto alla vostra Scheda della Civiltà per tutta la partita.

7. Strategos & Trireme

Le carte **Strategos** e **Trireme** iniziano automaticamente la partita nella vostra mano. Quando giocate queste carte, o se una di esse viene sottratta o scartata forzatamente, potete scegliere di porre queste carte a faccia in giù sul tavolo davanti a voi invece che scartarle.

Durante la vostra Fase di Pesca, potete scegliere di "pescare" una o entrambe queste carte dal tavolo come se fossero sopra il mazzo di pesca.

8. L'Impero Persiano

Il NPC persiano è diviso in due civiltà autonome: I "Persiani di Terra" rappresentati dall'Egitto di colore marrone ed i "Persiani di Mare" rappresentati dai Fenici di colore rosso. La Persia usa le Schede delle Civiltà sia egiziana che fenicia ma riceve le abilità speciali solo egiziane – quelle fenicie sono escluse. Le due fazioni persiane svolgono i turni separatamente e mantengono mani di carte separate.

Questo rappresenta l'incorporazione delle città-stato fenicie e le loro considerevoli flotte nel vasto Impero Persiano. Queste cittàstato erano la spina dorsale del potere marittimo. Questa strutturazione rappresenta anche la duplica campagna di mare e di terra lanciata contro i greci.

Limiti alle Carte per i Persiani

Durante la propria Fase di Pesca, ogni fazione persiana pesca 2 carte base invece di 3.

Percorso di Invasione Persiano

I Persiani in questo scenario hanno molte modifiche alle priorità di piazzamento standard degli NPC.

I Persiani di Terra non pongono dischi in un'area di mare a meno che quel piazzamento non causi il loro avvicinamento ad un'area con Oro greco o una Città greca. Se si ha pari priorità di piazzamento in un'area di terra e di mare, i Persiani di Terra sceglieranno l'area di terra

I Persiani di Mare non pongono dischi in un'area di terra a meno che quel piazzamento non causi il loro avvicinamento ad un'area con Oro greco o una Città greca. Se si ha pari priorità di piazzamento in un'area di terra e di mare, i Persiani di Mare sceglieranno l'area di mare.

La Persia non pone un quarto disco in alcuna area a meno che quell'area non contenga Oro o 2 o più dischi greci.

Priorità per le Aree Originarie Persiane

Ciascun persiano rafforzerà le proprie aree originarie prima di porre dischi in altre aree. Usate le seguenti priorità nell'ordine qui esposto:

- Se vi sono meno di 3 dischi persiani di Terra in Egitto, i persiani di Terra porranno dischi lì sufficienti per portare il loro gruppo a 3 (o a 4 se dischi greci occupano l'Egitto).
- Se vi sono 1 o 2 dischi persiani di Terra in un'area di terra che contiene Oro, i persiani di Terra porranno dischi lì sufficienti per portare il loro gruppo a 3 (o a 4 se dischi greci occupano l'area).
- Se sono 1 o 2 dischi persiani di Mare in un'area di terra che contiene Oro, i persiani di Mare porranno dischi lì sufficienti per portare il loro gruppo a 3 (o a 4 se dischi greci occupano l'area).
- Se un'area di mare adiacente ad un Oro del Persiano di Mare non contiene dischi di Mare del persiano, i Persiani di Mare porranno 1 disco in quell'area di mare.
- Se vi è un disco greco in o adiacente a Phrygia, Egitto o qualsiasi area con Oro persiano, i persiani di Terra porranno dischi in quelle aree prima di procedere oltre. Se due o più aree hanno le stesse caratteristiche, i persiani daranno priorità ad un'area che contiene una Città greca.

Coabitazione dei Persiani

Quando dischi sia di Persiani di Terra che di Persiani di Mare occupano la stessa area di mare, rimpiazzate automaticamente tutti i dischi marrone lì con dischi rossi (o almeno tanti quanti ne consentono i dischi rossi disponibili).

Quando dischi sia di Persiani di Terra che di Persiani di Mare occupano la stessa area di terra, rimpiazzate automaticamente tutti i dischi rossi lì con dischi marrone (o almeno tanti quanti ne consentono i dischi marrone disponibili).

La coabitazione delle due fazioni persiane in un'area è consentita fintanto che le sostituzioni di cui sopra non possono essere effettuate per l'esaurimento dei dischi di una fazione, ma la situazione deve essere rettificata non appena i dischi disponibili lo consentono.

Competizione Persiana e Raggruppamento

Durante la Fase di Competizione, la Persia deve rispettare i seguenti limiti al raggruppamento:

- 4 dischi persiani in un'area di terra
- 3 dischi persiani in un'area di mare costiero

All'inizio della Fase di Competizione, rimuovete i dischi persiani eccedenti da qualsiasi area sovraffollata. Se entrambi sono presenti, rimuovete i dischi rossi dalle aree di terra prima di rimuovere i dischi marrone, e rimuovete i dischi marrone dalle aree di mare prima di rimuovere i dischi rossi. Se l'effetto della competizione o di una carta rimuoverebbe dischi persiani da un'area che contiene entrambe le fazioni persiane, rimuovetele con la stessa priorità di colore.

Cooperazione Persiana

I Persiani di Terra non possono essere posti in un'area occupata da Persiani di Mare se quel piazzamento causerebbe la creazione di un'area Contesa, e viceversa.

Rinforzi Persiani

Le carte evento 98-100 non sono giocate come al solito. Piuttosto, sono trattati come una forma speciale di rinforzi persiani reclutati dal loro esteso impero fuori mappa ad est.

Se i Persiani di Mare non sono ancora stati eliminate quando si risolve la carta Evento **Invasione dei Popoli del Mare**, non ponete alcun disco Barbaro. Piuttosto, ponete 4 dischi rossi nell'area di mare costiera scelta ed altri 4 in un'area di terra adiacente.

Se i Persiani di Terra non sono stati ancora eliminati quando si risolvono le carte Evento **Orde del Nord** oppure **Impero della Mesopotamia**, non ponete alcun disco barbaro. Piuttosto, trasferite 4 dischi marrone nella casella Pronto sulla Scheda della Civiltà egiziana. Se la fazione persiana designata è stata eliminata [vedere sotto], o vi è una quantità di dischi disponibili insufficienti tra i suoi disponibili per rispettare pienamente quanto sopra indicato, l'altra fazione persiana ottiene invece i dischi della carta.

9. Eliminazione di una Civiltà

Se in un qualsiasi momento non vi è alcun disco Oro sotto alcun disco Persiano di Terra, i Persiani di Terra sono eliminati dal gioco. Rimuovete il loro disco dalla tabella dell'Ordine di Turno: non partecipano più alla partita. Scartate tutte le carte in mano al Persiano di Terra e tutti i suoi talenti. Rimuovete permanentemente la Scheda della Civiltà egiziana e tutti i dischi marrone disponibili. Qualsiasi disco del Persiano di Terra sulla mappa rimane dove si trova; se viene in seguito rimosso va rimosso dal gioco. Il totale VP dei Persiani di Terra è bloccato al valore corrente – non ottiene né perde VP per il resto della partita.

Se in qualsiasi momento non vi è alcun disco Oro sotto alcun disco Persiano di Mare, i Persiani di Mare sono eliminati dal gioco. Rimuovete il loro disco dalla tabella dell'Ordine di Turno: non partecipano più alla partita. Scartate tutte le carte in mano al Persiano di Mare e tutti i suoi talenti. Rimuovete permanentemente la Scheda della Civiltà fenicia e tutti i dischi rossi disponibili. Qualsiasi disco del Persiano di Mare sulla mappa rimane dove si trova; se viene in seguito rimosso va rimosso dal gioco. Il totale VP dei Persiani di Mare è bloccato al valore corrente – non ottiene né perde VP per il resto della partita.

Se in qualsiasi momento non vi è alcun disco Oro sotto alcun disco Persiano, la partita termina ed il greco vince automaticamente. Se in qualsiasi momento non vi è alcun disco Oro sotto alcun disco greco, la partita termina ed il persiano vince automaticamente.

10. Fine Partita

Se la partita non termina con una vittoria automatica, terminerà alla fine del turno finale dell'Epoca III. Quando la partita termina in questo modo:

- Il greco ottiene 10 VP se Micene contiene sia un disco greco che un disco Oro.
- Il greco ottiene 5 VP per ciascuna di Thessaly, Laconia e Syracuse che ancora contengono sia un disco greco che Oro greco.

Infine, combinate i totali VP delle due fazioni persiane e dividete il totale per due per ottenere il punteggio finale persiano. Se il punteggio finale persiano eccede il punteggio finale greco, il persiano vince. Se il punteggio finale greco è pari o eccede quello persiano, il greco vince.

ALESSANDRO MAGNO

Uno Scenario Storico in Solitario

Questo scenario inizia dopo le varie lotte inter-elleniche – la Guerra del Peloponneso e l'unificazione della Grecia sotto Filippo il Macedone – e porta la lotta ad est, sfidando i giocatori ad emulare o superare le prime conquiste di Alessandro Magno (333 a.C.). Questo scenario è presentato in due parti. Nella prima (qui sotto) assumete il ruolo di Alessandro Magno. Nel secondo che segue, comandate la sua nemesi persiana, Dario III.

PIAZZAMENTO



Mappa

Questo scenario usa una Mappa Orientale modificata. Ponete un disco bianco in ciascuna delle seguenti aree:

- Dalmatia
- Adriatic Sea
- Gulf of Taranto
- Sea of Sicily
- Gulf of Leptis
- Leptis

Questa linea rappresenta il bordo occidentale della mappa per tutte le regole. Nessun pezzo può essere mai posto in queste aree così indicate, in alcuna area ad occidente di esse, nel corso del gioco.

Meraviglie

Non piazzate le Meraviglie sui loro blocchi associati: non si usano in questo scenario.

Civiltà

Voi giocate con i Greci. Il sistema di gioco comanda i persiani come NPC. I persiani sono sempre vostri nemici.

Variante per 2 Giocatori — In alternativa, questo scenario può essere giocato con due giocatori: uno tiene i persiani, l'altro di greci. Il persiano non ha limitazioni per alcuna priorità di piazzamento.

Grecia (Civiltà del Giocatore)

Usate la Scheda della Civiltà di Micene ed i dischi sia blu che verdi.

Nota dell'Ideatore: Usate i dischi verdi se terminate i dischi blu, in effetti avrete 98 dischi a disposizione.

- Ponete un disco blu nello spazio 1 della tabella dell'Ordine di Turno.
- Ponete una Città ed 1 disco giallo in ciascuna di Micene, Laconia, Macedon e Thessaly.
- Ponete un Insediamento in ciascuna di Minos e Kydonia.
- Ponete un Campo in ciascuna di Thracian Sea, Trojan Sea, Aegean Sea, Myrtoan Sea e Ionian Sea.

Persiani (NPC)

I Persiani usano la Scheda della Civiltà sia Egiziana che Fenicia. I persiani usano dischi marrone per rappresentare il loro impero terrestre dell'Egitto e dischi rossi per rappresentare il loro impero marittimo della Fenicia.

Impero Terrestre Persiano (marrone)

- Ponete un disco marrone nello spazio 2 della tabella dell'Ordine di Turno.
- Ponete 3 dischi marrone nella casella Pronto della Scheda della Civiltà egiziana.
- Ponete una Città ed 1 disco giallo in ciascuna di Phrygia, Cilicia, Tarsus, Nile Delta ed Egitto.
- Ponete un Campo in ciascuna di Troia, Ionia, Lydia, Carchemish, Hamath, Palmyra, Canaan, Petra, Sinai, Libya, Kush e Red Sea.

Impero Marittimo Persiano (rosso)

- Ponete un disco rosso nello spazio 3 della tabella dell'Ordine di Turno.
- Ponete 3 dischi rossi nella casella Pronto della Scheda della Civiltà fenicia.
- Ponete una Città ed 1 disco giallo in ciascuna di Al Mina, Fenicia e Tyre.
- Ponete un Insediamento in ciascuna di Gulf of Sidon, Levantine Sea, Strait of Al Mina, Cilician Strait Icarian Sea, Minoan Sea, Citium e Salamis.

Barbari (nero)

- Ponete un Insediamento in Illyria.
- Ponete un Campo in ciascuna di Sirt, Cyrenaica e Marmarica.

Mani Iniziali di Carte

- 1. Prendete le carte **Fanteria con Corazze**, **Forgiatura dei Metalli** e **Strategos** togliendole dal Mazzo Fato e ponendole nella vostra mano.
- 2. Prendete la carta Capitano dal Mazzo Fato e ponetela nella mano del Persiano Marittimo.
- 3. Rimuovete le sette carte Evento dal Mazzo Fato.
- **4.** Mescolate le rimanenti carte Fato assieme, mettete da parte 7 di queste carte a faccia in giù, poi mescolate le carte Evento nel resto. Ponete questo mazzo mescolato a faccia in giù nell'area di gioco come mazzo di pesca.
- 5. Ponete le 7 carte che erano state messe da parte sopra questo mazzo di pesca, a faccia in giù.
- **6.** Le due fazioni persiane pescano ciascuna una mano iniziale di 2 carte. Voi pescate 3 carte aggiuntive da aggiungere alla vostra mano iniziale.

REGOLE SPECIALI

1. Turni ed Epoche

Lo scenario inizia con il turno 1 dell'Epoca III. L'Epoca durerà tutti e quattro i turni. Non verificate per la Fine Improvvisa durante il secondo e terzo turno. Ignorate qualsiasi effetto delle carte che farebbe terminare l'Epoca anticipatamente. Durante la fase di Fine Improvvisa del turno 4, rivelate la prima carta del mazzo di pesca. Se la ID della carta rivelata è pari, il gioco prosegue in un quinto turno; altrimenti passate alla Fase di Fine Epoca e la partita termina. Durante la fase di Fine Improvvisa del turno 5, rivelate la prima carta del mazzo. Se la ID della carta rivelata è pari, il gioco prosegue in un sesto turno; altrimenti passate alla Fase di Fine Epoca e la partita termina. La partita termina automaticamente alla fine del sesto turno o se una della parti viene eliminata [regola speciale 2], la prima cosa ad accadere.

2. Oro

Le regole dell'Oro sono in essere con le seguenti modifiche.

- a) Quando viene saccheggiato un Oro greco, rivelate la prima carta del mazzo di pesca. Se la ID della carta rivelata è dispari, la partita termina immediatamente con una vittoria persiana. Alessandro viene obbligato dai suoi generali ad abbandonare la sua offensiva tornando a casa.
- b) Se in un qualsiasi momento non vi è alcun disco Oro sotto alcun disco Persiano di Terra, i Persiani di Terra sono eliminati dal gioco. Rimuovete il loro disco dalla tabella dell'Ordine di Turno; non partecipano più alla partita. Scartate tutte le carte in mano al

Persiano di Terra e tutti i suoi talenti. Rimuovete permanentemente la Scheda della Civiltà egiziana e tutti i dischi marrone disponibili. Qualsiasi disco del Persiano di Terra sulla mappa rimane dove si trova; se viene in seguito rimosso va rimosso dal gioco. Il totale VP dei Persiani di Terra è bloccato al valore corrente – non ottiene né perde VP per il resto della partita.

- c) Se in qualsiasi momento non vi è alcun disco Oro sotto alcun disco Persiano di Mare, i Persiani di Mare sono eliminati dal gioco. Rimuovete il loro disco dalla tabella dell'Ordine di Turno: non partecipano più alla partita. Scartate tutte le carte in mano al Persiano di Mare e tutti i suoi talenti. Rimuovete permanentemente la Scheda della Civiltà fenicia e tutti i dischi rossi disponibili. Qualsiasi disco del Persiano di Mare sulla mappa rimane dove si trova; se viene in seguito rimosso va rimosso dal gioco. Il totale VP dei Persiani di Mare è bloccato al valore corrente non ottiene né perde VP per il resto della partita.
- d) Se in qualsiasi momento non vi è alcun disco Oro sotto alcun disco Persiano, la partita termina ed il greco vince automaticamente.
- e) Se in qualsiasi momento non vi è alcun disco Oro sotto alcun disco greco, la partita termina ed il persiano vince automaticamente.

Se vincete ma con meno VP delle due fazioni persiane combinate, la vittoria è considerata minore: il futuro della campagna di Alessandro per la conquista di tutta la Persia – quella parte dell'impero persiano fuori mappa ad est – è in dubbio.

3. No Aeneas

La Regola Aeneas non può essere invocata in questo scenario.

4. Memnon

La carta **Capitano** inizia il gioco automaticamente nella mano del Persiano di Mare. Quando i persiani giocano questa carta, o se verrebbe sottratta o forzatamente scartata, ponetela a faccia in giù sul tavolo invece che scartarla.

Quando viene giocata, i Persiani di Mare sceglieranno sempre i Persiani di Terra come "civiltà avversaria".

All'inizio della Fase di Pesca, i Persiani di Mare riprendono automaticamente questa carta in mano. *Questa non conta come una delle carte da pescare consentite*.

5. Alessandro

Le carte **Fanteria con Corazze**, **Forgiatura dei Metalli** e **Strategos** iniziano automaticamente nella vostra mano. Quando giocate queste carte, o se una di queste verrebbe sottratta o forzatamente scartata, potete scegliere di porla a faccia in giù sul tavolo invece che scartarla.

All'inizio della vostra Fase di Pesca, dovete riprendere in mano automaticamente **Strategos.** *Questa non conta come una delle carte da pescare consentite.* Durante la vostra Fase di Pesca, potete scegliere di "pescare" una o entrambe tra **Fanteria con Corazze** e **Forgiatura dei Metalli** dal tavolo come se fossero sopra il mazzo di pesca.

Esempio: Strategos viene "sottratta" dalla carta Spia e quindi viene messa da parte a faccia in giù sul tavolo. Forgiatura dei Metalli e Fanteria con Corazze sono poi usate nella competizione. Per la fine della Fase di Competizione finite senza carte in mano. All'inizio della successiva Fase di Pesca, dovete prima riprendere Strategos gratuitamente. Poi pescate le vostre tre carte base. Scegliete di "pescare" Forgiatura dei Metalli e Fanteria con Corazze invece di pescare le prime due carte da sopra il mazzo, poi pescate la terza dal mazzo. Avete ora quattro carte in mano. Decidete di spendere due talenti per pescare altre due carte raggiungendo la dimensione massima della mano, sei carte.

6. L'Impero Greco

All'inizio di ciascuna delle vostre Fasi di Crescita, ottenete 1 talento e trasferite 2 dischi da disponibili alla casella Pronto.

7. L'Impero Persiano

Il NPC persiano è diviso in due civiltà autonome: I "Persiani di Terra" rappresentati dall'Egitto di colore marrone ed i "Persiani di Mare" rappresentati dai Fenici di colore rosso. La Persia usa le Schede delle Civiltà sia egiziana che fenicia ma riceve le abilità speciali solo egiziane – quelle fenicie sono escluse. Le due fazioni persiane svolgono i turni separatamente e mantengono mani di carte separate.

Questo rappresenta l'incorporazione delle città-stato fenicie e le loro considerevoli flotte nel vasto Impero Persiano. Queste città-stato erano la spina dorsale del potere marittimo. Questa strutturazione rappresenta anche la duplica campagna di mare e di terra lanciata contro i greci.

Turno 1 Persiano

Durante la prima Fase di Crescita di ogni fazione persiana, questa salta i punti da 1 a 3, passando direttamente alla Fase di Disposizione.

Suggerimento di Gioco: Dovreste quindi muovere aggressivamente contro i persiani per ostacolare la sua grande capacità di generare crescita dopo questa sospensione del primo turno.

Nel corso del turno 1, nessun disco persiano può essere posto in un'area occupata da Oro greco.

Nota dell'Ideatore: Questa regola riflette la decisione di Dario di consentire ai suoi satrapi (governatori) locali di gestire questa iniziale "incursione" greca mentre lui si occupava delle ribellioni domestiche e ad est, nonché il maggiore tempo necessario per radunare la grande massa di armati che avrebbe condotto – e perso – sul campo di Isso.

Supremazia Navale Persiana

All'inizio di ogni competizione in un'area di mare, il Persiano di Mare ottiene lì 1 disco bianco.

Limiti delle Carte Persiane

Durante la propria Fase di Pesca, ciascuna fazione persiana pesca 2 carte base invece di 3.

Percorso dell'Invasione Persiana

I persiani in questo scenario hanno molte modifiche alle priorità di piazzamento standard NPC.

I Persiani di Terra non porranno dischi in un'area di mare a meno che quel piazzamento non causi ai Persiani di Terra di essere più vicino ad un'area con Oro greco o una Città greca. Se si ha pari priorità nel porre in un'area di terra o di mare, i Persiani di Terra sceglieranno l'area di terra.

I Persiani di Mare non porranno dischi in un'area di terra a meno che quel piazzamento non causi ai Persiani di Mare di essere più vicino ad un'area con Oro greco o una Città greca. Se si ha pari priorità nel porre in un'area di terra o di mare, i Persiani di Mare sceglieranno l'area di mare.

La Persia non porrà un quarto disco in alcuna area a meno che quell'area non contenga Oro o 2 o più dischi greci.

Priorità per le Aree Originarie Persiane

Ciascun persiano rafforzerà le proprie aree originarie prima di porre dischi in altre aree. Usate le seguenti priorità nell'ordine qui esposto:

- Se la Grecia occupa un'area che contiene Oro persiano, i Persiani porranno lì tanti dischi quanto possibile sino ad averne 2 di più dei greci o sino a raggiungere il limite del raggruppamento, la prima di queste cose che accade.
- Se vi sono meno di 3 dischi persiani di Terra in o adiacenti all'Egitto, i persiani di Terra porranno dischi lì sufficienti per portare il loro gruppo a 3 (o a 4 se dischi greci occupano l'Egitto).
- Se vi sono 1 o 2 dischi persiani di Terra in un'area di terra che contiene Oro, i persiani di Terra porranno dischi lì sufficienti per portare il loro gruppo a 3 (o a 4 se dischi greci occupano l'area).
- Se sono 1 o 2 dischi persiani di Mare in un'area di terra che contiene Oro, i persiani di Mare porranno dischi lì sufficienti per portare il loro gruppo a 3 (o a 4 se dischi greci occupano l'area).
- Se un'area di mare adiacente ad un Oro del Persiano di Mare non contiene dischi di Mare del persiano, i Persiani di Mare porranno 1 disco in quell'area di mare.
- Se vi è un disco greco in o adiacente a Phrygia, Egitto o qualsiasi area con Oro persiano, i persiani di Terra porranno dischi in quelle aree prima di procedere oltre. Se due o più aree hanno le stesse caratteristiche, i persiani daranno priorità ad un'area che contiene una Città greca.

Coabitazione dei Persiani

Quando dischi sia di Persiani di Terra che di Persiani di Mare occupano la stessa area di mare, rimpiazzate automaticamente tutti i dischi marrone lì con dischi rossi (o almeno tanti quanti ne consentono i dischi rossi disponibili).

Quando dischi sia di Persiani di Terra che di Persiani di Mare occupano la stessa area di terra, rimpiazzate automaticamente tutti i dischi rossi lì con dischi marrone (o almeno tanti quanti ne consentono i dischi marrone disponibili).

La coabitazione delle due fazioni persiane in un'area è consentita fintanto che le sostituzioni di cui sopra non possono essere effettuate per l'esaurimento dei dischi di una fazione, ma la situazione deve essere rettificata non appena i dischi disponibili lo consentono.

Competizione Persiana e Raggruppamento

Durante la Fase di Competizione, la Persia deve rispettare i seguenti limiti al raggruppamento:

- 4 dischi persiani in un'area di terra
- 3 dischi persiani in un'area di mare costiero

All'inizio della Fase di Competizione, rimuovete i dischi persiani eccedenti da qualsiasi area sovraffollata. Se entrambi sono presenti, rimuovete i dischi rossi dalle aree di terra prima di rimuovere i dischi marrone, e rimuovete i dischi marrone dalle aree di mare prima di rimuovere i dischi rossi. Se l'effetto della competizione o di una carta rimuoverebbe dischi persiani da un'area che contiene entrambe le fazioni persiane, rimuovetele con la stessa priorità di colore.

Cooperazione Persiana

I Persiani di Terra non possono essere posti in un'area occupata da Persiani di Mare se quel piazzamento causerebbe la creazione di un'area Contesa, e viceversa.

Rinforzi Persiani

Le carte evento 98-100 non sono giocate come al solito. Piuttosto, sono trattati come una forma speciale di rinforzi persiani reclutati dal loro esteso impero fuori mappa ad est.

Se i Persiani di Mare non sono ancora stati eliminati quando si risolve la carta Evento **Invasione dei Popoli del Mare**, non ponete alcun disco Barbaro. Piuttosto, ponete 4 dischi rossi nell'area di mare costiera scelta ed altri 4 in un'area di terra adiacente.

Se i Persiani di Terra non sono stati ancora eliminati quando si risolvono le carte Evento **Orde del Nord** oppure **Impero della Mesopotamia**, non ponete alcun disco barbaro. Piuttosto, trasferite 4 dischi marrone nella casella Pronto sulla Scheda della

Civiltà egiziana. Se la fazione persiana designata è stata eliminata [regola speciale 2], o vi è una quantità di dischi disponibili insufficienti tra i suoi disponibili per rispettare pienamente quanto sopra indicato, l'altra fazione persiana ottiene invece i dischi della carta.

8. Fine Partita

Se la partita non termina con una vittoria automatica, terminerà alla conclusione del turno finale dell'Epoca. Se lo fa, i Persiani vincono automaticamente.

Non avete ancora ottenuto i risultati di Alessandro ed avete dato tempo ai persiani di mobilitare le loro vaste risorse dall'est. Se avete meno VP delle due fazioni persiane combinate, la sconfitta è sicuramente decisiva – i persiani sono in posizione per distruggere i macedoni ed il resto della Grecia.

Note dell'Ideatore — Storia: Come per come per l'iniziale difesa greca contro le orde persiane del quinto secolo a.C., l'invasione da parte di Alessandro dell'esteso impero persiano sembrava una lotta di Davide contro Golia, una nelle quale il rapporto di forze era apparentemente del tutto a suo sfavore. Una singola sconfitta, soprattutto all'inizio, avrebbe potuto essere disastrosa, scoprendo la Grecia ad un'altra invasione per rappresaglia. Se subite una tale sconfitta iniziale non dovreste rinunciare; continuate a giocare per vedere se la Grecia possa sopravvivere sino al termine della partita e quanti VP possano essere ottenuti nonostante la sconfitta. In questo modo, nella partita successiva, avrete un termine di paragone per misurare la vostra sconfitta – o vittoria.

Note dell'Ideatore — Gioco Calcolato del Greco: Quando giocate in solitario contro le due civiltà persiane NPC, a parte l'incognita delle carte (sempre un qualcosa con cui fare i conti), questo scenario diviene un po' un puzzle — conoscete le capacità ed anticipate il compartamento dei vostri avversari NPC ed avete i considerevoli vantaggi delle potenti tre carte che vi possono dare undici (!) dischi bianchi in ogni Fase di Competizione. Aggiungete a questo che la ricchezza che la Grecia può accumulare con i talenti ed i vantaggi di Alessandro sono palesi ... oh, ma è la variabilità delle carte che rende interessante e sfidante il gioco!

Note dell'Ideatore — Fine Partita: Alessandro comandava dal fronte e fu ferito molte volte — e salvato da ferimenti e morte certa dai suoi amici e guardie del corpo. Inoltre spesso si ubriacava sino allo stordimento e quindi potrebbe essere morto per questa causa o per cause naturali. La partita che termina il turno 6, anche se sopravvive, rappresenta la necessità di ritornare a nord ed est per scontrarsi con Dario ed il suo esercito di un milione di uomini a Gaugamela: un conflitto fuori dal periodo di questo scenario. Se deve lasciare un Egitto non conquistato (per non dire delle città e flotte del Persiano di Mare) sul retro, l'intera campagna potrebbe essere a rischio. Quindi Alessandro deve fare quello che fece storicamente nel tempo assegnato o, letteralmente, la partita è finita.

DARIO III

Uno Scenario Storico in Solitario

Dario III di Persia è stato trattato molto male dagli storici occidentali, un processo iniziato dagli scrittori greci che glorificarono le conquiste di Alessandro e dei suoi successori. Nelle aree in precedenza governate dall'antica Persia – in particolare Turchia ed Iran e parti dell'Afganistan e dell'Asia Centrale, inclusa parte dell'India – Alessandro non è sempre venerato come eroe; anzi il contrario. Questo scenario prende lo scenario Alessandro e lo considera dall'altra parte: questa volta siete Dario, e il vostro fine è difensivo. Potete sopravvivere, ostacolare, o anche fermare Alessandro?

PIAZZAMENTO

Mappa

Questo scenario usa una Mappa Orientale modificata. Ponete un disco bianco in ciascuna delle seguenti aree:

- Dalmatia
- Adriatic Sea
- Gulf of Taranto
- Sea of Sicily
- Gulf of Leptis
- Leptis

Questa linea rappresenta il bordo occidentale della mappa per tutte le regole. Nessun pezzo può essere mai posto in queste aree così indicate, in alcuna area ad occidente di esse, nel corso del gioco.

Meraviglie

Non piazzate le Meraviglie sui loro blocchi associati: non si usano in questo scenario.

Civiltà

Voi giocate con i Persiani. Il sistema di gioco comanda i greci come NPC. I persiani sono sempre vostri nemici.



Variante per 2 Giocatori — In alternativa, questo scenario può essere giocato con due giocatori: uno tiene i persiani, l'altro di greci. Il greco non ha limitazioni per alcuna priorità di piazzamento.

Persiani (Civiltà del Giocatore)

I Persiani usano la Scheda della Civiltà sia Egiziana che Fenicia. I persiani usano dischi marrone per rappresentare il loro impero terrestre dell'Egitto e dischi rossi per rappresentare il loro impero marittimo della Fenicia.

Impero Terrestre Persiano (marrone)

- Ponete un disco marrone nello spazio 2 della tabella dell'Ordine di Turno.
- Ponete 3 dischi marrone nella casella Pronto della Scheda della Civiltà egiziana.
- Ponete una Città ed 1 disco giallo in ciascuna di Phrygia, Cilicia, Tarsus, Nile Delta ed Egitto .
- Ponete un Campo in ciascuna di Troia, Ionia, Lydia, Carchemish, Hamath, Palmyra, Canaan, Petra, Sinai, Libya, Kush e Red Sea.

Impero Marittimo Persiano (rosso)

- Ponete un disco rosso nello spazio 3 della tabella dell'Ordine di Turno.
- Ponete 3 dischi rossi nella casella Pronto della Scheda della Civiltà fenicia.
- Ponete una Città ed 1 disco giallo in ciascuna di Al Mina, Fenicia e Tyre.
- Ponete un Insediamento in ciascuna di Gulf of Sidon, Levantine Sea, Strait of Al Mina, Cilician Strait Icarian Sea, Minoan Sea, Citium e Salamis.

Grecia (NPC)

Usate la Scheda della Civiltà di Micene ed i dischi sia blu che verdi.

Nota dell'Ideatore: Usate i dischi verdi se terminate i dischi blu, in effetti avrete 98 dischi a disposizione.

- Ponete un disco blu nello spazio 1 della tabella dell'Ordine di Turno.
- Ponete 1 talento nel Tesoro di Micene.
- Ponete 4 dischi blu in Phrygia.
- Ponete 1 Città in Cilicia.
- Ponete un Insediamento in ciascuna di Minos e Kydonia.

Ponete un Campo in ciascuna di Troia, Thracian Sea, Trojan Sea, Aegean Sea, Myrtoan Sea e Ionian Sea.

Barbari (nero)

- Ponete un Insediamento in Illyria.
- Ponete un Campo in ciascuna di Sirt, Cyrenaica e Marmarica.

Mani Iniziali di Carte

- 1. Prendete le carte **Fanteria con Corazze**, **Forgiatura dei Metalli** e **Strategos** togliendole dal Mazzo Fato e ponendole nella mano greca.
- 2. Prendete la carta Capitano dal Mazzo Fato e ponetela nella mano del Persiano Marittimo.
- 3. Rimuovete le sette carte Evento dal Mazzo Fato.
- **4.** Mescolate le rimanenti carte Fato assieme, mettete da parte 7 di queste carte a faccia in giù, poi mescolate le carte Evento nel resto. Ponete questo mazzo mescolato a faccia in giù nell'area di gioco come mazzo di pesca.
- 5. Ponete le 7 carte che erano state messe da parte sopra questo mazzo di pesca, a faccia in giù.
- **6.** Le vostre due fazioni persiane pescano ciascuna una mano iniziale di 2 carte. I greci pescano 3 carte aggiuntive da aggiungere alla loro mano iniziale.

REGOLE SPECIALI

1. Turni ed Epoche

Lo scenario inizia con il turno 1 dell'Epoca III. L'Epoca durerà tutti e quattro i turni. Non verificate per la Fine Improvvisa durante il secondo e terzo turno. Ignorate qualsiasi effetto delle carte che farebbe terminare l'Epoca anticipatamente. Durante la fase di Fine Improvvisa del turno 4, rivelate la prima carta del mazzo di pesca. Se la ID della carta rivelata è pari, il gioco prosegue in un quinto turno; altrimenti passate alla Fase di Fine Epoca e la partita termina. Durante la fase di Fine Improvvisa del turno 5, rivelate la prima carta del mazzo. Se la ID della carta rivelata è pari, il gioco prosegue in un sesto turno; altrimenti passate alla Fase di Fine Epoca e la partita termina. La partita termina automaticamente alla fine del sesto turno o se una della parti viene eliminata [regola speciale 9], la prima cosa ad accadere.

2. Oro

Le regole dell'Oro sono in essere con le seguenti modifiche.

- a) Quando viene saccheggiato un Oro greco, rivelate la prima carta del mazzo di pesca. Se la ID della carta rivelata è dispari, la partita termina immediatamente con una vittoria persiana. Alessandro viene obbligato dai suoi generali ad abbandonare la sua offensiva tornando a casa.
- b) Se in un qualsiasi momento non vi è alcun disco Oro sotto alcun disco Persiano di Terra, i Persiani di Terra sono eliminati dal gioco. Rimuovete il loro disco dalla tabella dell'Ordine di Turno: non partecipano più alla partita. Scartate tutte le carte in mano al Persiano di Terra e tutti i suoi talenti. Rimuovete permanentemente la Scheda della Civiltà egiziana e tutti i dischi marrone disponibili. Qualsiasi disco del Persiano di Terra sulla mappa rimane dove si trova; se viene in seguito rimosso va rimosso dal gioco. Il totale VP dei Persiani di Terra è bloccato al valore corrente non ottiene né perde VP per il resto della partita.
- c) Se in qualsiasi momento non vi è alcun disco Oro sotto alcun disco Persiano di Mare, i Persiani di Mare sono eliminati dal gioco. Rimuovete il loro disco dalla tabella dell'Ordine di Turno: non partecipano più alla partita. Scartate tutte le carte in mano al Persiano di Mare e tutti i suoi talenti. Rimuovete permanentemente la Scheda della Civiltà fenicia e tutti i dischi rossi disponibili. Qualsiasi disco del Persiano di Mare sulla mappa rimane dove si trova; se viene in seguito rimosso va rimosso dal gioco. Il totale VP dei Persiani di Mare è bloccato al valore corrente non ottiene né perde VP per il resto della partita.
- d) Se in qualsiasi momento non vi è alcun disco Oro sotto alcun disco greco, la partita termina ed il persiano vince automaticamente.
- e) Se in qualsiasi momento non vi è alcun disco Oro sotto alcun disco persiano, la partita termina ed il greco vince automaticamente.

3. No Aeneas

La Regola Aeneas non può essere invocata in questo scenario.

4. Memnon

La carta **Capitano** inizia il gioco automaticamente nella mano del Persiano di Mare. Quando i persiani giocano questa carta, o se verrebbe sottratta o forzatamente scartata, ponetela a faccia in giù sul tavolo invece che scartarla.

All'inizio della vostra Fase di Pesca, dovete porre automaticamente questa carta in mano. Questa non conta come una delle carte da pescare consentite.

5. Alessandro

Le carte Fanteria con Corazze, Forgiatura dei Metalli e Strategos iniziano automaticamente nella vostra mano. Quando il greco gioca queste carte, o se una di queste verrebbe sottratta o forzatamente scartata, ponete queste carte a faccia in giù sul tavolo invece che scartarla.

All'inizio della Fase di Pesca greca, questi riprendono in mano automaticamente **Strategos.** *Questa non conta come una delle carte da pescare consentite.* Durante la Fase di Pesca della Grecia, la sua "pesca" delle prime due carte deve essere **Fanteria con Corazze** e **Forgiatura dei Metalli** dal tavolo come se fossero sopra il mazzo di pesca.

Dopo aver preso in mano queste carte, se la Grecia ha meno di sei carte in mano, pesca 1 carta bonus prima di passare al resto della Fase di Pesca.

6. L'Impero Greco

Durante il turno 1, la Grecia salta la sua Fase di Crescita. All'inizio di ciascuna delle successive Fasi di Crescita del greco, questi ottiene 1 talento e trasferisce 2 dischi da disponibili alla casella Pronto.

II Valore Militare Greco

Anche se siete nemico dei greci questi non sono obbligati ad eccedere il numero dei vostri dischi in un'area quando pongono dischi lì, solo pareggiare tale numero.

Priorità dei Greci nella Competizione

Durante la competizione in un'area occupata da Oro o da una Città Persiana, il greco farà uso prima della sua carta **Stratgos**, per secondo **Forgiatura dei Metalli** e per terzo **Fanteria con Corazze** prima di qualsiasi altra carta Competizione.

Nota di Gioco: In ogni caso dovreste obbiettivamente far giocare la greco una o più di queste carte sono se questo porterebbe alla vittoria per questi e non sprecate in una eccessiva eliminazione del nemico.

7. L'Impero Persiano

Il vostro Impero persiano è diviso in due civiltà autonome: I "Persiani di Terra" rappresentati dall'Egitto di colore marrone ed i "Persiani di Mare" rappresentati dai Fenici di colore rosso. La Persia usa le Schede delle Civiltà sia egiziana che fenicia ma riceve le abilità speciali solo egiziane – quelle fenicie sono escluse. Le vostre due fazioni persiane svolgono i turni separatamente e mantengono mani di carte separate.

Questo rappresenta l'incorporazione delle città-stato fenicie e le loro considerevoli flotte nel vasto Impero Persiano. Queste città-stato erano la spina dorsale del potere marittimo. Questa strutturazione rappresenta anche la duplica campagna di mare e di terra lanciata contro i greci.

Turno 1 Persiano

Durante la prima Fase di Crescita di ogni fazione persiana, questa salta i punti da 1 a 3, passando direttamente alla Fase di Disposizione. Durante il turno 1, non si può porre alcun disco persiano in un'area occupata da Oro greco.

Nota dell'Ideatore: Questa regola riflette la decisione di Dario di consentire ai suoi satrapi (governatori) locali di gestire questa iniziale "incursione" greca mentre lui si occupava delle ribellioni domestiche e ad est, nonché il maggiore tempo necessario per radunare la grande massa di armati che avrebbe condotto – e perso – sul campo di Isso.

Supremazia Navale Persiana

All'inizio di ogni competizione in un'area di mare, il Persiano di Mare ottiene lì 1 disco bianco.

Limiti delle Carte Persiane

Durante la propria Fase di Pesca, ciascuna fazione persiana pesca 2 carte base invece di 3.

Cooperazione Persiana

I Persiani di Terra non possono essere posti in un'area occupata da Persiani di Mare se quel piazzamento causerebbe la creazione di un'area Contesa, e viceversa.

Coabitazione dei Persiani

Quando dischi sia di Persiani di Terra che di Persiani di Mare occupano la stessa area di mare, rimpiazzate automaticamente tutti i dischi marrone lì con dischi rossi (o almeno tanti quanti ne consentono i dischi rossi disponibili).

Quando dischi sia di Persiani di Terra che di Persiani di Mare occupano la stessa area di terra, rimpiazzate automaticamente tutti i dischi rossi lì con dischi marrone (o almeno tanti quanti ne consentono i dischi marrone disponibili).

La coabitazione delle due fazioni persiane in un'area è consentita fintanto che le sostituzioni di cui sopra non possono essere effettuate per l'esaurimento dei dischi di una fazione, ma la situazione deve essere rettificata non appena i dischi disponibili lo consentono.

Competizione Persiana e Raggruppamento

Durante la Fase di Competizione, la Persia deve rispettare i seguenti limiti al raggruppamento:

- 4 dischi persiani in un'area di terra
- 3 dischi persiani in un'area di mare costiero

All'inizio della Fase di Competizione, rimuovete i dischi persiani eccedenti da qualsiasi area sovraffollata. Se entrambi sono presenti, rimuovete i dischi rossi dalle aree di terra prima di rimuovere i dischi marrone, e rimuovete i dischi marrone dalle aree di

mare prima di rimuovere i dischi rossi. Se l'effetto della competizione o di una carta rimuoverebbe dischi persiani da un'area che contiene entrambe le fazioni persiane, rimuovetele con la stessa priorità di colore.

Rinforzi Persiani

Le carte evento 98-100 non sono giocate come al solito. Piuttosto, sono trattati come una forma speciale di rinforzi persiani reclutati dal loro esteso impero fuori mappa ad est.

Se i Persiani di Mare non sono ancora stati eliminati quando si risolve la carta Evento **Invasione dei Popoli del Mare**, non ponete alcun disco Barbaro. Piuttosto, ponete 4 dischi rossi nell'area di mare costiera scelta ed altri 4 in un'area di terra adiacente.

Se i Persiani di Terra non sono stati ancora eliminati quando si risolvono le carte Evento **Orde del Nord** oppure **Impero della Mesopotamia,** non ponete alcun disco barbaro. Piuttosto, trasferite 4 dischi marrone nella casella Pronto sulla Scheda della Civiltà egiziana. Se la fazione persiana designata è stata eliminata [regola speciale 2], o vi è una quantità di dischi disponibili insufficienti tra i suoi disponibili per rispettare pienamente quanto sopra indicato, l'altra fazione persiana ottiene invece i dischi della carta.

8. Fine Partita

Se la partita non termina con una vittoria automatica, terminerà alla conclusione del turno finale dell'Epoca. Se lo fa, vincete automaticamente se:

- Il vostro totale VP è pari o superiore a quello greco, e:
- Controllate un 'area che contiene uno dei gli otto Ori originari persiani.

Altrimenti vince il greco.

DIO-RE DELL'EGITTO

Uno Scenario Storico in Solitario

Introduzione Storica: Come vostro padre prima di voi, giovane re, cercate di essere un valido protettore per un esteso impero composto da stati tributari ed un costruttore di grandi meraviglie; magnifiche strutture per ispirare la gente egiziana, incutere timore nei cuori dei popoli confinanti, e creare un'eredità duratura nei tempi. Un tale compito non è facile. Vi sono nemici in tutte le direzioni, da tribù barbare razziatrici provenienti dai lontani deserti a invasori provenienti dai mari (i temuti "Popoli dei Mari"). La principale tra queste minacce è un impero rivale i cui pesanti carri stanno rapidamente avanzando a sud dall'Asia Minore: gli Ittiti. Potete voi, giovane re, costruire un impero che perduri per epoche?

Iniziate come Ramesses II, figlio di Seti, un giovane faraone della 19° Dinastia. Il gioco inizia nel 13° Secolo a.C. – l'inizio dell'epoca d'oro del Nuovo Regno – e si conclude sette secoli dopo al tempo della conquista persiana.

Questo è uno scenario intenzionalmente difficile per l'Egitto ed uno per il quale, dopo aver giocato più volte, dovreste tenere registrato quanti turni sopravvivete e quanti VP ottenete. È possibile sostenere le difficoltà dell'Egitto – ottenere una vittoria di sopravvivenza o anche una trionfale – ma farlo, e farlo anche bene, è davvero un compito difficilissimo.

Nota: Seguono versioni a più giocatori di questo scenario, nelle quali uno o entrambi gli Invasori (Popoli del Mare ed Ittiti) possono essere controllati da un giocatore, ed ai quali possono essere aggiunti anche i Fenici e Micene.

PIAZZAMENTO

Mappa

Questo scenario usa una Mappa Orientale modificata. Ponete un disco bianco in ciascuna delle seguenti aree:

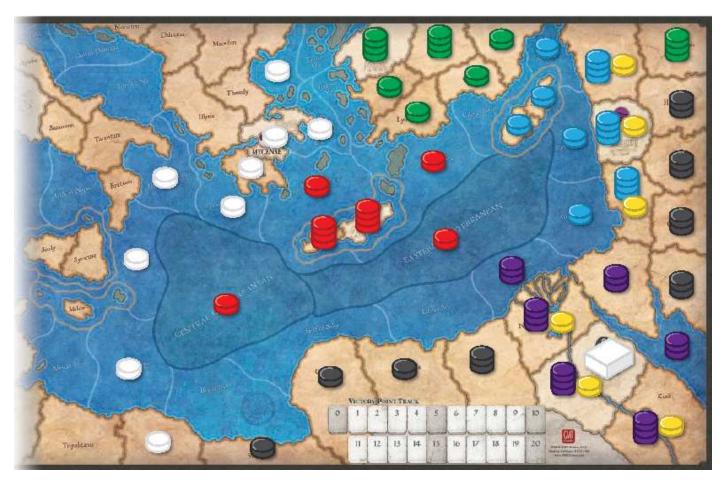
- Leptis
- Gulf of Leptis
- Sea of Sicily
- Gulf of Taranto
- Ionian Sea
- Laconia
- Micene
- Aegean Sea
- Thracian Sea

Questa linea rappresenta il bordo occidentale della mappa per tutte le regole. Nessun pezzo può essere mai posto in queste aree così indicate, in alcuna area ad occidente di esse, nel corso del gioco.

Civiltà

Giocherete con l'Egitto, comanderete anche gli alleati dell'Egitto: le Città-Stato Tributarie. Il sistema di gioco guida le due civiltà Invasori dei Popoli del Mare e degli Ittiti.

Ostili — In questo scenario, gli NPC Invasori sono sempre nemici dell'Egitto e suoi alleati e non faranno mai pace con l?Egitto. gli Invasori non sono mai nemici l'uno dell'altro.



Egitto (Civiltà del Giocatore)

Usate la Scheda della Civiltà dell'Egitto ed i dischi porpora.

- Ponete un disco porpora nello spazio 3 della tabella dell'Ordine di Turno.
- Ponete una Città ed 1 disco giallo in ciascuno di Egitto, Kush e Nile Delta.
- Ponete un Insediamento in ciascuna di Sinai, Egitian Sea e Red Sea.
- Ponete la carta Meraviglia **Grande Piramide** a faccia in su sul tavolo di fronte a voi con 5 dischi porpora su di essa. Ponete il suo blocco associato in Egitto.
- Prendete le carte **Alto Prelato** e **Architetto** dal Mazzo Fato e ponetele a faccia in su sul tavolo di fronte a voi con un disco porpora su ciascuna di esse. *Queste carte non contano come parte della vostra mano*.
- Ponete 3 talenti nel Tesoro egiziano.

Città-Stato Tributarie (Alleato Egiziano)

Le Città-Stato Tributarie usano i dischi blu. Sono trattati come civiltà per il gioco delle carte e gli Eventi Cambio di Epoca. Non hanno una Scheda della Civiltà, non effettuano un turno separato dall'Egitto e non accumulano VP.

- Ponete una Città ed 1 disco giallo in ciascuna di Tyre, Al Mina e Fenicia.
- Ponete un Campo in ciascuna di Citium, Salamis, Gulf of Sidon, Strait of Al Mina e Levantine Sea.

Popoli del Mare (Invasore)

I Popoli del Mare usano i dischi rossi e la Scheda della Civiltà di Minosse, con tutte le sue abilità.

- Ponete un disco rosso nello spazio 2 della tabella dell'Ordine di Turno.
- Ponete una Città in ciascuna di Minos e Kydonia.
- Ponete un Campo in ciascuna di Myrtoan Sea, Minoan Sea, Central Mediterranean ed Eastern Mediterranean.

Impero Ittita (Invasore)

Gli Ittiti usano i dischi Verdi e la Scheda della Civiltà di Troia, con tutte le sue abilità.

- Ponete un disco verde nello spazio 1 della tabella dell'Ordine di Turno.
- Ponete una Città in ciascuna di Troia, Carchemish e Phrygia.
- Ponete un Campo in ciascuna di Ionia, Lydia, Cilicia e Tarsus.

Tribù Barbare & Regni Minori (nero)

- Ponete un Insediamento in ciascuna di Libya, Petra, Palmyra, Canaan ed Hamath.
- Ponete un Campo in ciascuna di Sirt, Marmarica e Cyrenaica.

Mani Iniziali di Carte

Rimuovete le sette carte Evento dal Mazzo Fato. Mescolate le rimanenti carte Fato assieme, mettete da parte 9 di queste carte a faccia in giù, poi mescolate le carte Evento nel resto. Ponete questo mazzo a faccia in giù nell'area di gioco come mazzo di pesca. Ponete le 9 carte che erano state messe da parte a faccia in giù sopra questo mazzo di pesca. L'Egitto, i Popoli del Mare e gli Ittiti pescano ciascuna una mano iniziale di 3 carte.

REGOLE SPECIALI

1. Turni ed Epoche

Lo scenario inizia al solito con il turno 1 dell'Epoca III. Termina dopo il turno finale dell'Epoca III.

2. Aree con Oro

Le regole dell'Oro sono in essere con le seguenti modifiche:

- a) Durante la Fase di Conta della Vittoria, l'Egitto ottiene 1 talento ed 1 VP per ogni disco Oro che condivide un'area con un disco Tributario.
- b) Quando si calcola il punteggio durante la Fase di Fine Epoca, l'Egitto ottiene 1 VP per ogni disco Oro che condivide un'area con un disco egiziano o tributario.
- c) Quando pescate carte durante la Fase di Fine Epoca, l'Egitto pesca 1 carta ed ottiene 1 talento per ogni disco Oro in un'area con un disco Tributario.

Notate che questo può dare all'Egitto più di sei carte in mano; se accade, scartate quelle eccedenti. A differenza delle regole standard, il limite della mano si applica all'Egitto solo al termine della Fase di Pesca.

3. Alto Prelato & Architetto

Potete giocare una o entrambe le carte **Alto Prelato** ed **Architetto** durante qualsiasi Fase delle Carte come se fossero in mano vostra. Potete anche scartare queste carte invece di perdere dischi come se fossero nella vostra mano.

Quando giocate o scartate una di queste carte, riponete il disco sopra di essa tra i vostri disponibili. Se una di queste carte viene in seguito pescata da un NPC, viene posta nella mano dell'egiziano e quel NPC pesca un'altra carta.

4. Città-Stato Tributarie

Non potete porre dischi egiziani in aree occupate da un disco blu. I dischi blu possono essere posti solo in aree già occupate da un disco blu. Quando porreste uno o più dischi egiziani sulla mappa, potete rimpiazzare un numero qualsiasi di questi dischi porpora con dischi blu su base uno a uno prima del piazzamento.

Potete scartare le carte egiziane e spendere talenti egiziani per impedire la perdita di dischi blu come se fossero dischi egiziani. I dischi contano come egiziani:

- quando si "concatenano" dischi durante il loro piazzamento da un'area ad un'altra;
- durante la Fase di Dominazione dei Mari;
- quando si ottengono VP per le aree di mare occupate durante la Fase di Fine Epoca.

I dischi blu non contano come egiziani in qualsiasi altro momento né per qualsiasi altro fine del gioco.

5. Crescita degli Invasori

La Crescita Minima per ogni Invasore è di 4 invece che di 3.

6. Priorità di Piazzamento dei Dischi degli Invasori

Gli Invasori non fanno distinzione tra le aree occupate dai dischi blu e quelle occupate da dischi porpora.

Preferenze Ittite — L'Invasore ittita non porrà dischi in un'area di mare a meno che quel piazzamento non ponga gli Ittiti più vicini all'Egitto, ad una Città egiziana/tributaria, o ad un'area con Oro egiziano/tributario. Se si ha pari priorità di scelta tra porre un disco in un'area di terra e di mare, l'Invasore ittita sceglierà l'area di terra.

Preferenze dei Popoli del Mare — Durante la Crescita, l'Invasore Popoli del Mare non porrà dischi in un'area di terra a meno che quel piazzamento non ponga i Popoli del Mare più vicini all'Egitto, ad una Città egiziana/tributaria, o ad un'area con Oro egiziano/tributario. Se si ha pari priorità di scelta tra porre un disco in un'area di terra e di mare, l'Invasore Popoli del Mare sceglierà l'area di mare.

Base Ittita — Quando si pongono dischi, se vi sono meno di 3 dischi Ittiti a Troia o Phrygia, gli Ittiti daranno priorità nel piazzamento dei dischi in Phrygia sino ad averne 3 presenti, poi a Troia sino ad averne 3 presenti. Se gli Ittiti hanno un Insediamento in un'area di terra, porranno un disco lì (per creare una Città) prima di passare alla successiva area di priorità. Le aree di terra più vicine alla Phrygia hanno priorità sulle aree di terra più distanti.

Base dei Popoli del Mare — I Popoli del Mare danno priorità al piazzamento dei dischi in aree di mare che condividono con una fazione avversaria sino a che il numero dei propri dischi nell'area sono almeno pari a quelli del gruppo avversario più numeroso presente. Le aree di mare più vicine a Minos hanno precedenza sulle aree più distanti.

Se i Popoli del Mare hanno un Campo o un Insediamento in un'area di terra, porranno dischi sufficienti lì per creare una Città prima di passare alla successiva area di priorità. Le aree di terra più vicine a Minos hanno precedenza sulle aree più distanti.

Invasore contro Invasore — Quando si verificano le priorità di piazzamento dei dischi, un Invasore porrà dischi in aree occupate da altri Invasori o da Barbari, ed eccederà il gruppo più numeroso in quell'area di uno, se possibile, prima di passare alla successiva area di priorità.

Piazzamento dei Conflitti — Se vi sono due o più aree dove un disco Invasore potrebbe essere posto e le priorità non specificano uno di essi, rivelate una carta da sopra il mazzo di pesca per ogni tale area. Ponete un disco nell'area associata con la carta rivelata che ha il numero ID maggiore. Mescolate le carte non Evento rivelate in questo modo nel mazzo di pesca.

Esempio: Nel turno 1 i Popoli del Mare potrebbero avere un'opzione di piazzamento di tre aree di mare adiacenti all'Oro in Fenicia, Tyre e Nile Delta. Rivelate una carta per ciascuna di esse e poi, dopo aver risolto qualsiasi Evento rivelato, ponete il disco nell'area associata con la carta con ID maggiore.

7. No Meraviglie

Gli Invasori non possono costruire Meraviglie.

8. Carta Bonus

Se, durante la sua Fase di Pesca, un Invasore non è in grado di pescare più delle 3 carte di default, pesca 1 carta bonus.

9. La Regola Aeneas per gli Invasori

Quando tocca ad NPC agire, se quell'Invasore:

- non ha dischi sulla mappa, *oppure*:
- ha sia meno dischi di voi (egiziani e tributari combinati) e meno VP di voi,

quell'Invasore invoca la Regola Aeneas. Piazzate i suoi nuovi pezzi come sotto indicato prima che l'Invasore continui col suo turno:

Popoli del Mare — Ponete 12 dischi rossi sulla mappa seguendo il Piazzamento di Default, il primo disco viene piazzato nel Mediterraneo Centrale.

Ittiti — Ponete 12 dischi verdi sulla mappa seguendo il Piazzamento di Default, il primo disco viene piazzato in Phrygia.

10. Fine Improvvisa & Fine Partita

Se in un qualsiasi momento non vi sono dischi egiziani sulla mappa, la partita termina immediatamente con una vittoria degli Invasori

Al termine di una Fase di Competizione, se l'Egitto occupa sette aree diverse che contengono una Meraviglia, la partita termina immediatamente con una vittoria egiziana.

Altrimenti, alla fine della partita, dopo l'ultimo turno dell'Epoca III, aggiungete i punteggi VP dei due Invasori e dividete il totale per due – ignorando qualsiasi frazione – per arrivare al punteggio finale. Se il punteggio finale degli Invasori è pari o eccede i VP egiziani, gli Invasori vincono. Altrimenti vincete voi.

DIO-RE DELL'EGITTO – VARIANTI MULTIGIOCATORE

Queste varianti multi giocatore per lo scenario *Dio-Re dell'Egitto* conservano lo stesso piazzamento e regole speciali della versione in solitario, eccetto dove modificato specificamente qui sotto.

Un Invasore controllato da un giocatore non riceve il valore di Crescita Minima maggiorato né il bonus della quarta carta durante la Fase di Pesca. Tutte le regole correlate con gli NPC – come le priorità di piazzamento – sono ignorate per quell'Invasore. Gli Invasori tenuti da giocatori non possono comunque costruire Meraviglie.

Se la partita termina normalmente alla fine dll'Epoca III, la vittoria viene assegnata al giocatore che ha il totale di punti vittoria maggiore.

Dio-Re a 2 Giocatori – Variante I

Un giocatore tiene l'Egitto, l'altro controlla uno tra Ittiti e Popoli del Mare. L'Invasore non scelto dal secondo giocatore rimane NPC.

Dio-Re a 2 Giocatori - Variante II

Un giocatore tiene l'Egitto, l'altro controlla sia gli Ittiti che i Popoli del Mare. Il giocatore Invasore non può mai porre dischi di uno degli Invasori in un'area occupata da 2 o dischi dell'altra. In ogni momento, il punteggio VP del giocatore Invasore è la metà del punteggio VP combinato dei due Invasori.

Dio-Re a 3 Giocatori – Variante

Un giocatore tiene l'Egitto, l'altro controlla gli Ittiti, ed un altro i Popoli del Mare. Ogni civiltà è nemica delle altre due. Gli Invasori possono porre dischi in aree occupate dall'altro Invasore.

Dio-Re - Variante Fenicia

Questa variante introduce la Fenicia come quarta civiltà, prendendo il posto delle Città-Stato Tributarie. La Fenicia può essere giocata da un altro giocatore o giocata come seconda civiltà controllata dal giocatore egiziano. La Fenicia usa la Scheda della Civiltà della Fenicia ed i dischi blu. Se un giocatore controlla entrambe le civiltà Invasori, il punteggio VP di quel giocatore è sempre la metà del punteggio VP combinato dei due Invasori.

Fenicia Tenuta dall'Egitto — Se la Fenicia deve essere controllata dal giocatore egiziano, sono in essere le seguenti modifiche:

- La Fenicia inizia la partita nel quarto posto dell'Ordine di Turno.
- I fenici devono essere giocati come civiltà indipendente: ignorate tutte le regole riguardanti le Città-Stato Tributarie.
- In ogni momento, il punteggio finale VP del giocatore egiziano sempre la metà del punteggio VP combinato dell'Egitto e della Fenicia.

Fenicia Indipendente — Se la Fenicia deve essere controllata da un giocatore diverso, sono in essere le seguenti modifiche:

- La Fenicia inizia la partita nel primo posto dell'Ordine di Turno.
- La Fenicia è nemica di tutte le civiltà avversarie.
- Ignorate tutte le regole riguardanti le Città-Stato Tributarie.
- Il giocatore fenicio può costruire Meraviglie.
- Al termine della Fase di Competizione, se la Fenicia Controlla un'area con Oro che non sia la Fenicia, Tyre o Al Mina, deve rimuovere un Oro da quell'area e poi ottenere un Saccheggio di 2 VP ed 1 talento.
- Durante la Fase di Fine Epoca, la Fenicia ottiene 1 VP per ogni area con Oro che occupa.

Dio-Re – Variante Micene

Questa variante introduce Micene come quarta civiltà (o quinta assieme alla Variante Fenicia). Micene può essere giocata da un altro giocatore o giocata come seconda civiltà controllata dal giocatore egiziano (o fenicio). Micene usa la Scheda della Civiltà di Micene ed i dischi marrone. Con questa variante, il piazzamento viene modificato come segue:

- L'area giocabile viene estesa. Invece del normale piazzamento dei dischi bianchi, ponete un disco bianco in ciascuna delle seguenti sei aree:
 - o Leptis
 - o Gulf of Leptis
 - Sea of Sicily
 - o Gulf of Taranto
 - o Adriatic Sea
 - o Dalmatia

Questa linea rappresenta il bordo occidentale della mappa per tutte le regole. Nessun pezzo può essere mai posto in queste aree, o in qualsiasi ad occidente di esse, nel corso del gioco.

- Ponete 3 dischi marrone in ciascuna di Micene e Laconia.
- Ponete 2 dischi marrone in ciascuna di Thessaly ed Illyria.
- Ponete 3 Barbari in Macedonia.

Al termine di ciascuna Fase di Competizione, se Micene Controlla un'area con Oro, deve rimuovere un Oro da quell'area e poi ottiene Saccheggio per 2 VP ed 1 Talento.

E nom scordate l'abilità speciale di Micene di ottenere un talento in più la prima volta nel turno che saccheggia.

Durante la Fase di Fine Epoca, Micene ottiene 1 VP per ogni area con Oro che occupa. Micene non può costruire Meraviglie. Se un giocatore controlla entrambe le civiltà Invasore, il punteggio VP di quel giocatore è sempre la metà del punteggio VP combinato dei due Invasori.

Micene Tenuta dall'Egitto — Se Micene è controllata dal giocatore egiziano:

- Micene inizia la partita nel primo posto dell'Ordine di Turno.
- I dischi di Micene non possono essere posti in aree occupate da dischi egiziani o tributari.

Micene Indipendente — Se Micene deve essere controllata da un giocatore separato, Micene inizia la partita all'ultimo posto dell'Ordine di Turno.

Micene Tenuta dal Fenicio — Se state anche usando la Variante della Fenicia e Micene è controllata dal giocatore fenicio, Micene inizia la partita all'ultimo posto dell'Ordine di Turno.

Variante Avvento degli Assiri & Imperi Persiani

Questa variante può essere usata da sola o assieme a qualsiasi altra variante. Durante la Fase di Fine Epoca delle Epoche I e II, invece di verificare per un evento sulla **Tabella del Cambio d'Epoca**, agite come segue:

Alla fine dell'Epoca I — Ponete 3 Barbari in ogni area di terra confinante col bordo settentrionale della mappa. Implementate poi l'evento "Svalutazione della Moneta" sulla **Tabella del Cambio d'Epoca.**

Alla fine dell'Epoca II — Gli Ittiti sono sostituiti dagli Assiri. Ponete 3 dischi verdi in ciascuna di Carchemish ed Hamath. Implementate poi l'evento "Svalutazione della Moneta" sulla **Tabella del Cambio d'Epoca.** Gli Assiri seguono le stesse regole e restrizioni degli Ittiti eccetto per quanto segue.

- Durante la Fase di Acquisizione della loro Fase di Crescita, gli Assiri hanno una crescita minima garantita di 6 (invece di 3).
- Oltre a Troia e Phrygia, Carchemish ed Hamath diventano basi di piazzamento prioritarie. Carchemish diviene la loro priorità principale rispetto alla Phrygia.

LIVELLO DI DIFFICOLTA'

Alcuni scenari in solitario sono progettati intenzionalmente per essere difficili per i giocatori. Quale sarebbe altrimenti il divertimento se fossero facili? Il giocatore molto probabilmente perderà, o almeno non terminerà al primo posto, in tali scenari. I giocatori dovrebbero quindi giocare più volte lo stesso scenario – registrando i punteggi delle partite – con la finalità di migliorare il loro punteggio nelle partite successive.

Negli scenari Storici, gli NPC non ricevono (o necessitano) di punti bonus. In altri scenari potete modificare il livello di difficoltà decidendo se dare VP bonus o no agli NPC durante ogni Fase di Calcolo della Vittoria.

Il default sono due punti bonus per turno, a meno che non si scelga un altro ammontare. Quando si considera di modificare quell'ammontare, dovreste considerare che più NPC vi sono e meno punti bonus dovrebbero essere accordati, e viceversa.

Se dovreste trovare che gli avversari NPC sono troppo favoriti, vi suggeriamo o di pescare una carta aggiuntiva durante ogni Fase di Pesca o che il NPC ne peschi una di meno; potreste anche applicare queste due modifiche contemporaneamente. Potete fare il contrario se trovate che gli avversari NPC non sono così difficili da affrontare.

Qualsiasi civiltà – giocatore o NPC – può essere aiutata assegnandole uno o più talenti durante il piazzamento e/o all'inizio di ciascuna Fase delle Carte. Oppure potreste incrementare o ridurre la Crescita dio una civiltà di 2.

Scenari Invasore

L'incremento della crescita minima garantita per gran parte degli Invasori in quegli scenari dove sono presenti intende compensare il fatto che sono tenuti dal sistema di gioco invece che da un giocatore. Potete giocare più volte lo stesso scenario registrando i punteggi delle partite al fine di definire come avete agito contro gli Invasori.

Invasori più Forti — Per rendere più forti gli Invasori, incrementate i loro dischi minimi garantiti durante la Fase di Crescita di 2 o anche 4 e/o date loro 2 carte bonus (invece di 1) durante la Fase di Pesca.

Invasori più Deboli — Per rendere più deboli gli Invasori, diminuite i loro dischi minimi garantiti durante la Fase di Crescita di 2 o 4 e/o eliminate le loro carte bonus durante la Fase di Pesca.

Giocatore più Forte — Per rendere più forte la vostra civiltà, incrementate i vostri dischi minimi garantiti durante la Fase di Crescita da 3 a 4 e/o pescate una carta bonus durante la vostra Fase di Pesca.

Giocatore più Debole — Per rendere più debole la vostra civiltà, diminuite la vostra mano di carte iniziale ad 1 o anche a zero.

Opzione Aeneas

Se giocate per meno di quattro Epoche, decidete in anticipo se consentire l'uso della opzione Aeneas a meno che lo scenario non indichi diversamente: ad esempio, durante l'Epoca IV.

Prima dell'inizio del gioco, i giocatori possono consentire a più di una giocata dell'opzione Aeneas nella partita.

Questo potrebbe aiutare un giocatore inesperto a rimanere partecipante attivo nella partita e continuare a divertirsi. Durante il testo del gioco con questa opzione, il record è stato di tre ritorni con Aeneas.

Scenari Uno contro Due

Quando si usa l'opzione di 1 civiltà contro 2 in una partita a due, il giocatore con 2 civiltà può voler dividere il totale VP delle sue civiltà per 3 invece per 4 per arrivare al loro punteggio VP corrente se non sono competenti nel gioco come l'avversario. In alternativa, se più esperti dell'avversario, forte una divisione per 5 potrebbe meglio bilanciare il gioco.

Nota dell'Ideatore: Dal momento che un giocatore esperto con una singola civiltà potrebbe ben più che compensare il divario contro un giocatore inesperto con due civiltà, i giocatori dovrebbero tenere conto dei rapporti sopra esposti per apportare ulteriori modifiche in base alla loro esperienza col sistema e con le carte.

ESEMPIO DI GIOCO

Questo esempio di gioco ricrea il primo turno della partita base con 2 giocatori tra Bob e Sue.

PIAZZAMENTO

Il disco di Bob è stato scelto a caso per essere posto nello spazio 1 della tabella dell'Ordine di Turno. Sceglie di giocare con l'Egitto ed effettua il piazzamento secondo le istruzioni. Sue prende Troia e pone i suoi pezzi. Creano poi un mazzo di pesca delle Carte Fato e pescano le mani iniziali:

Bob — Terremoto, Forgiatura dei Metalli: Corazze, (Grande Personaggio) Poeta, (Grande Personaggio) Pontifex e Apertura della Via della Seta.

Sue — Miglioramento delle Terre, Carestia Locale, (Grande Personaggio) Spia, Oracolo di Delfi ed Eruzione Vulcanica.

FASE DI CRESCITA

Il disco dell'Egitto occupa lo spazio 1 della tabella dell'Ordine di Turno, quindi effettuerà tutta la sua Fase di Crescita prima che Troia inizi la sua.

Consultando la Scheda della Civiltà egiziana, Bob nota che ha due abilità speciali che si innescano all'inizio della sua Fase di Crescita: essendoci un disco egiziano tra le tre aree indicate, Bob trasferisce un disco porpora da quelli disponibili alla casella Pronto della sua Scheda. Non vi sono città che occupano alcuna delle aree elencate quindi la seconda abilità è persa per questo turno

Bob passa alla Fase di Ritiro della Fase di Crescita egiziana. Bob rinuncia a rimuovere alcun disco porpora dalla mappa e passa alla Fase di Acquisizione.

- Insediamenti: L'Egitto ha un totale di 5 Insediamenti in aree di terra, quindi Bob trasferisce 5 dischi da quelli disponibili alla sua casella Pronto.
- Presenza in Mare: L'Egitto occupa esattamente 2 aree di mare costiero quindi Bob trasferisce un altro disco.
- Commercio: Nessuno tra i dischi dell'Egitto è adiacente ad un disco troiano quindi non vi è commercio per l'Egitto questo turno. La Fase di Spostamento non si applica all'Egitto questo turno quindi Bob passa alla Fase di Disposizione.

Bob pone ora sulla mappa i sette dischi nella casella Pronto dell'Egitto. Decide di adottare un approccio cauto per iniziare.

- Desidera che una Città in o adiacente all'Egitto ottenga il bonus aggiuntivo del *Dono del Nilo* quindi pone il primo dei suoi sette dischi in Egitto, ottenendo la sua prima Città.
- Vi è un ricco territorio lungo la costa nordafricana dove sarà difficile per Troia competere. Bob pone 2 dischi in Marmarica.
- Bob decide di porre a Tyre altri 2 dischi.
- Bob desidera che gli ultimi 2 dischi creino Città, quindi pone un terzo disco in ciascuna di Nile Delta e Kush. Questo farà
 da cuscinetto per l'Egitto nel caso in cui accada qualcosa di brutto alla Città in Egitto durante la successiva Fase delle
 Carte

Bob ha ora terminato la Fase di Crescita dell'Egitto, quindi Sue inizia la Fase di Crescita di Troia per quel turno.

Come per l'Egitto, non vi è una città in o adiacente a Troia, quindi la sua abilità speciale viene persa per questa Fase di Crescita.



- Sue similmente sceglie di saltare la Fase di Ritiro e passa direttamente alla Fase di Acquisizione.
- **Insediamenti**: Troia ha un totale di 5 Insediamenti in aree di terra quindi Sue trasferisce 5 dischi da quelli disponibili alla sua casella Pronto.
- Presenza in Mare: Troia occupa anche 2 aree di mare costiero quindi Sue trasferisce un altro disco.
- Commercio: Nessuno tra i dischi di Troia è adiacente ad un disco egiziano quindi non vi è commercio per Troia questo turno. La Fase di Spostamento non si applica a Troia questo turno quindi Sue passa alla Fase di Disposizione.

Sue ha un vantaggio per essere seconda di turno in quanto può vedere che Bob ha costruito tre Città che daranno 3 VP nel corso del turno, supponendo che sopravvivano intatte. Sue pone sulla mappa i suoi sei dischi che occupano la casella Pronto di Troia come segue:

• 1 disco in ciascuno di Troia, Phrygia e Ionia per creare 3 Città e tenere la pace con l'Egitto.

- 1 disco in Cilicia per una quarta Città per sopravanzare l'Egitto.
- 1 disco in ciascuna di Levantine Sea e Al Mina Straight in modo da creare un "ponte" verso il Levante.



Sue ora ha terminato con la Fase di Crescita di Troia quindi la partita prosegue con la Fase delle Carte.

FASE DELLE CARTE

Poiché l'Egitto è primo nell'Ordine di Turno, Bob la prima opportunità per giocare una Carta Fato, costruire una Meraviglia, o passare. Bob e Sue si alterneranno nella scelta di una di queste opzioni sino a che entrambi hanno passato, ponendo fine alla Fase delle Carte.

Bob esamina la sua mano. Forgiatura dei Metalli: Corazze è giocabile solamente durante la Fase di Competizione. Poeta va bene per espandere la vostra civiltà in aree con civiltà diverse e Terremoto è utile genericamente. Anche Pontefice è una carta Negazione potente che desidera conservare per evitare calamità. Se però Apertura della Via della Seta viene giocata subito, l'Egitto otterrebbe 3 talenti mentre Troia, non avendo un'area di confine ad oriente, non ne otterrebbe alcuno.

Bob decide che questo vale la pena sebbene dia a Troia la possibilità della prima scelta per tutte le Meraviglie disponibili. Quindi annuncia il gioco di **Apertura della Via della Seta** ponendo un totale di 3 talenti (dischi bianchi) nel Tesoro egiziano e poi scartando la carta. Il gioco passa a Sue.

Spia è una carta forte quindi Sue la gioca. Bob rivela le sue carte e lei prende ... la sua carta **Pontefice**. Oops! Bob avrebbe potuto usare **Pontefice** per annullare la **Spia** nel momento in cui Sue l'ha annunciata ma, desiderando conservarla per bloccare un effetto più potente, ha invece rischiato sperando che Sue scegliesse un'altra carta.

Se Bob gioca **Poeta** o **Terremoto**, Sue potrebbe certamente annullarla con la nuova carta **Pontefice** — forse è ora di costruire una Meraviglia? Sì, e Bob decide di costruire la **Grande Biblioteca**. Deve spendere un totale di 5 risorse per costruirla, almeno 2 delle quali devono essere dischi egiziani rimossi dalla mappa. Ripone i due dischi in Marmarica tra quelli disponibili. Paga per il resto ponendo 3 talenti dal Tesoro e ponendoli tra quelli disponibili.

Avendola pagata, Bob pone la carta **Grande Biblioteca** a faccia in su sul tavolo di fronte a sé e pone 5 dischi da quelli disponibili sopra di essa. Decide di porre il blocco in legno della Meraviglia nell'area originaria egiziana. La Meraviglia è ora attiva e pronta per essere usata (in questo caso durante la successiva Fase di Pesca di Bob) e dà all'Egitto un VP ogni turno che questi Controlla la sua area originaria.

Torniamo all'azione di Sue. Decide anch'ella di costruire una Meraviglia: **Mausoleo**. Per pagarla ripone i dischi nel Levantine Sea ed Al Mina Strait tra quelli disponibili e poi scarta 3 carte: **Oracolo di Delfi**, **Carestia Locale** e **Miglioramento delle Terre**.

Poi pone la carta Meraviglia a faccia in su davanti a sé con 5 dischi presi da quelli disponibili sopra di essa, e pone il suo blocco a Troia.

Torniamo a Bob. Gioca **Terremoto**, indicando Ionia e Phrygia.

Dovete dichiarare come si usano gli effetti di una carta nel momento in cui la giocate, prima che qualsiasi avversario debba decider se negarla o no.

Sue decide di negare **Terremoto** usando **Pontefice**. Entrambe le carte sono scartate senza ulteriori effetti. Giocare una carta negazione non conta come azione di Sue, pertanto lei ora agisce ancora. Gioca l'ultima carta che ha in mano: **Eruzione Vulcanica** scegliendo lo spazio di terra dell'Egitto. l'Egitto non ha difesa contro questa calamità quindi Sue obbliga Bob a rimuovere 2 dischi dall'Egitto ed a rimuoverne 1 da ciascuno di Kush e Nile Delta, eliminando i VP che l'Egitto sperava di ottenere per queste Città successivamente nel turno, ora ridotte a rovine.

Torniamo a Bob, che decide di tenere **Poeta** in mano per il future e quindi passa. *Non può giocare Forgiatura dei Metalli: Corazze perché è una carta Competizione.*

Sue, senza carte in mano ed avendo già costruito la sua Meraviglia per il turno, deve passare. Il gioco passa alla Fase di Competizione.

FASE DI COMPETIZIONE



....ma passiamo alla Fase di Competizione del turno 2. Durante la Fase di Crescita del turno 2 del nostro esempio, Troia ha giocato per prima e si è espansa in Tyre, creando lì una Città. L'Egitto ha giocato per secondo e ha contrastato questa mossa ponendo 4 dei suoi dischi in Tyre. Durante la Fase delle Carte, Troia è stata in grado di ridurre la presenza dell'Egitto lì a 2 dischi.

Iniziamo pertanto questa Fase di Competizione con Tyre come unica area Contesa. Ricordate, un'area Contesa è una occupata da due o più fazioni, almeno una delle quali ha due o più dischi presenti.

La Competizione in Tyre inizia con il punto 1: tutte le civiltà partecipanti, in Ordine di Turno, giocano carte Competizione a faccia in giù sul tavolo ed annunciano le abilità speciali coinvolte presenti nella Scheda delle Civiltà e sulle Meraviglie. Sue annuncia l'uso dell'abilità speciale "Amazzoni Alleate" di Troia. Bob ha ancora in mano la carta Competizione **Forgiatura dei Metalli: Corazze**: decide di giocarla anche se non la userà pienamente.

Nel punto 2 della competizione, tutte le carte Competizione giocate sono rivelate simultaneamente; in questo caso quest'unica carta.

Prima che Bob possa risolvere **Forgiatura dei Metalli: Corazze** nel punto 3, Sue decide di negarla con la carta **Falso Profeta** che ha pescato al termine del turno 1. Entrambe le carte sono scartate senza ulteriori effetti.

Notate che Falso Profeta potrebbe negare Forgiatura dei Metalli in quanto Forgiatura dei Metalli *darebbe* normalmente ad una civiltà 2 o più dischi; non solo in questo caso.

Senza carte da risolvere, il punto 3 consiste solo nella risoluzione da parte di Sue dell'abilità speciale di Troia precedentemente annunciata: pone un disco bianco in Tyre.



Passiamo al punto 4: rimozione dei dischi. Nel primo round, Bob ha il numero minore di dischi presenti, pertanto deve rimuovere il primo disco del conflitto.

Se fosse stata presenta una quinta civiltà, anch'essa con 2 dischi – ad esempio. I Barbari – i loro dischi sarebbero stati rimossi simultaneamente.

Bob potrebbe scegliere di spendere 1 talento o scartare 1 carta invece di perdere il disco – cosa che fa scartando **Poeta**. Troia è l'unico altro partecipante quindi perde ora un disco. Una civiltà deve perdere per primo un disco bianco "alleato", quindi Sue ripone il disco bianco di Troia tra quelli disponibili. Dal momento che la rimozione del primo round termina con 2 dischi egiziani e 3 troiani rimanenti a Tyre, il punto 5 dice ai giocatori di ripetere il punto 4 – passiamo al round 2.



Nel secondo round del punto 4, Bob non ha carte o talenti rimanenti, pertanto deve perdere uno dei suoi due dischi e lo pone tra i suoi disponibili. Anche Troia deve farlo. Il secondo round termina con 1 disco egiziano e 2 troiani in Tyre, che rimane quindi un'area Contesa. Passiamo al round 3.



Bob deve ancora rimuovere il primo disco del round, riponendolo tra i suoi disponibili. Questo significa che la condizione \mathbf{c} ("rimane una sola singola fazione partecipante") diviene in essere, il che pone immediatamente fine al punto 4 – prima che Sue rimuova uno dei suoi dischi del round.

Dal momento che Tyre non è più un'area Contesa, la competizione passa al punto 6, dove verifichiamo per il possibile saccheggio delle città.

Bob avrebbe ottenuto del saccheggio per l'Egitto se avesse eliminato tutti i dischi di Troia a Tyre (in quanto Troia ha iniziato con una Città lì). L'Egitto ha iniziato solo con un Insediamento a Troia quindi non vi è bottino. La competizione a Tyre termina e, se vi fossero alter aree Contese, si sarebbe iniziata una nuova competizione. In questo caso, la Fase di Competizione termina.

L'espansione di Troia a Tyre ha successo e termina il turno con un Insediamento di 2 dischi lì. L'Egitto ha impedito a Troia di ottenere un VP nel turno per avere lì una Città.

FASE DI VALUTAZIONE

Passiamo ora alla Fase di Valutazione del turno 2. Iniziamo con la **Fase di Dominazione dei Mari**, che sinora non è stato un problema. L'Egitto domina il Egyptian Sea, ad esempio – Controlla ogni area di terra adiacente – ma non vi sono dischi troiani avversari lì da rimuovere.

Passando alla **Fase di Conta per la Vittoria**, l'Egitto non ha Città pertanto ottiene 0 punti, mentre Troia ha 4 Città — Troia, Ionia, Phrygia e Cilicia — ed ottiene 4 VP. Hanno ciascuno una Meraviglia in un'area che Controllano quindi ottengono ciascuno 1 VP. La conta di VP corrente è ora Troia: 5; Egitto: 1.

Passiamo ora alla **Fase di Sistemazione dell'Ordine di Turno**. La civiltà con il maggior numero di Città – e più VP in caso di parità – avanza sulla tabella dell'Ordine di Turno. Troia ha quattro Città rispetto a nessuna dell'Egitto, quindi l'Ordine di Turno rimane lo stesso.

Avevano scambiato l'ordine alla fine del turno 1.

Nella Fase Aeneas, nessuna fazione si qualifica per poterla richiedere, quindi si salta.

Nella **Fase di Fine Improvvisa**, siamo nel turno 2 quindi dobbiamo fare una verifica per determinare se l'Epoca termina in anticipo o se passiamo al turno 3. Sue rivela la prima carta del mazzo di pesca: **Via Appia** (ID #78). Dal momento che il numero "2" non appare in alcun posto nella ID della carta rivelata, viene rimescolata nel mazzo di pesca ed il gioco passa alla Fase di Pesca

Con Troia prima nell'Ordine di Turno, Sue effettua per prima la sua **Fase di Pesca**. Troia ha la Meraviglia **Mausoleo** quindi usa la sua abilità speciale all'inizio della fase. Sue rimescola il mazzo degli scarti a faccia in su e guarda a caso tre carte dal mazzo. Una di esse è **Miglioramento delle Terre** che prende in mano, riponendo le alter due nel mazzo degli scarti (ora tornano a faccia in su). Poi, Troia pesca una base di 3 carte più 1 carta avendo 4 Città. Troia non ha talenti da spendere per prendere altre carte. Delle quattro pescate, una è un Evento: **La Nascita di Atlantide**. Sue rivela immediatamente la carta e la risolve, ponendo un disco barbaro nell'area di mare aperto Eastern Mediterranean.

Sia Troia che l'Egitto hanno un disco adiacente ad'area di mare aperto quindi ottengono ciascuno 2 talenti, ponendoli nel loro Tesoro. La Nascita di Atlantide viene scartata e Sue pesca un rimpiazzo. Troia ora ha una mano di cinque carte.

Notate che Sue non può usare i talenti appena ricevuti per pescare carte aggiuntive in quanto una tale spesa deve essere effettuata prima che venga pescata la prima carta.

Troia ha terminato la sua Fase di Pesca quindi passiamo a quella dell'Egitto. L'Egitto usa prima la sua Meraviglia **Grande Biblioteca**, pescando 3 carte, tenendone una in mano e scartando le altre due (*nessuna di esse era una carta Evento*).

Poi l'Egitto pesca la sua base di 3 carte: non ha Città sufficienti per una pesca bonus e Bob decide di non spendere alcun talento dell'Egitto nella pesca di carte, li mantiene invece per il turno 3. Di queste tre carte una è un Evento: **Invasione dei Popoli del Mare!** L'Egitto ha il numero minore di VP quindi Bob prende tutte le decisioni in merito all'Evento. Sceglie di porre i 4 Barbari iniziali nel Icarian Sea essendoci due Città troiane adiacenti ad esso: un bersaglio attraente! Terminando l'Evento, sono posti 4 Barbari aggiuntivi in ciascuna di Troia, Ionia e Lydia.



Supponendo che i Barbari sopravvivano alla Fase delle Carte del turno 3, le Città di Troia saranno in grande pericolo nella successiva Fase di Competizione.

Bob poi scarta l'Evento, pesca una carta rimpiazzo (non Evento), e termina la Fase di Pesca dell'Egitto con quattro carte in mano. Alla fine della Fase di Pesca, Sue sposta il segnalino Turno di uno spazio alla destra iniziando il turno 3 con la Fase di Crescita di Troia.

CREAZIONE DI SCENARI

Nota dell'Ideatore: La creazione di scenari in solitario riproduce il gioco base a più giocatori se non avete per le mani un avversario, o se desiderate semplicemente imparare a giocare e provare il sistema di gioco. Queste partite sono solitamente più pacifiche degli scenari storici in solitario, che sono giochi di guerra per la sopravvivenza e la conquista.

PROCEDURA DI CREAZIONE

Gli scenari creati richiedono un certo numero di decisioni da prendere prima che il gioco possa iniziare, incluso se si deve giocare una versione standard o di "Esplorazione". In una partita standard – simile a tutti gli scenari con titolo nel manuale – tutti gli NPC sono conosciuti dall'inizio della partita. In una partita Esplorazione, uno o più NPC appariranno a seconda della vostra espansione sulla mappa durante il corso della partita.

Decisioni Pre-Partita

Quando si piazza uno scenario creato, si devono prendere le seguenti decisioni nel Piazzamento di Default.

Dimensione della Mappa

Decidete quale dimensione della mappa desiderate usare: Piena, Orientale, Orientale Estesa, Occidentale, Occidentale Estesa.

Civiltà del Giocatore & NPC

Decidete quale civiltà tenere e prendete la sua Scheda della Civiltà. Scegliete una civiltà che abbia la sua area originaria entro la configurazione della mappa che avete scelto.

Decidete poi contro quanti NPC competere. Vi suggeriamo di usare 2 NPC nelle partita con la mappa Orientale ed Occidentale, 2-3 NPC nelle partite con la mappa Orientale Estesa ed Occidentale Estesa, e 2-4 NPC con la mappa Intera.

Nota dell'Ideatore: Il livello di difficoltà in una partita in solitario incrementa con l'incrementare del numero di NPC coinvolti.

- Contro un singolo NPC è facile.
- Contro due NPC è una bella sfida.
- Contro tre NPC è molto difficile.

Usate qualsiasi metodo desiderato per decidere quali civiltà saranno NPC nella partita standard o, nella partita Esplorazione, consentite al gioco di scegliere casualmente da un qualsiasi numero di civiltà disponibili quando le incontrate durante il gioco.

Esempio: Opate per sapere gli NPC contro cui giocate. Decidete di usare la Mappa Occidentale contro due NPC, scegliendo di affrontare Cartagine ed la Celtiberia.

Esempio: Optate per non sapere gli NPC contro cui giocate. Ora non sapete nulla: quando incontrerete una prima civiltà, pescherete a caso tra le civiltà non ancora in gioco. Queste possono essere limitate o no alle civiltà le cui aree originarie sono stampate sulla parte di mappa in gioco. Quale variante, prima di iniziare la partita, potete optare per escludere le civiltà contro cui non desiderate giocare, e pescherete casualmente le altre.

Colori delle Civiltà — Potete usare qualsiasi colore che non sia il giallo per la vostra civiltà e per gli NPC.

I dischi gialli sono usati per la generazione di NPC ed altre regole speciali per il gioco in solitario.

Minosse & Fenicia: L'uno Necessita dell'Altro — Se decidete di controllare uno tra Minosse o Fenicia, l'altra civiltà marinara deve essere anch'essa attiva come NPC. Quel NPC deve essere creato come NPC conosciuto durante il piazzamento, anche se si gioca lo scenario Esplorazione. Questo NPC è in aggiunta a qualsiasi altro NPC che scegliete di affrontare.

Questo è necessario per il bilanciamento del gioco in solitario, mentre con più giocatori le dinamiche tra i giocatori forniscono il bilanciamento necessario.

Ordine di Turno & Schieramento Iniziale

In una partita Esplorazione ponete automaticamente uno dei vostri dischi nello spazio 1 della tabella dell'Ordine di Turno – sarà l'unico disco presente lì all'inizio della partita.

Se più di una civiltà di giocatore è coinvolta in una partita di Esplorazione, o se questo sarà una partita standard con NPC conosciuti, usate la procedura di Piazzamento di Default per determinare l'Ordine di Turno iniziale.

Piazzate i dischi iniziali per tutti gli NPC conosciuti secondo il Piazzamento di Default. Se giocate una partita di Esplorazione con NPC sconosciuti, non si piazzeranno ora.

Esempio di NPC Conosciuto: Scegliete di giocare con Roma contro un NPC Cartagine ed un NPC Celtiberia. Assegnate uno dei colori blu, rosso, verde, porpora o marrone a ciascuna di queste tre civiltà. Pescate a caso un disco celtiberico in modo che si piazzi per primo: prendete 12 dischi da quelli disponibili, ponendone 2 nella loro area originaria ed altri 2 in ciascuna delle cinque aree di terra adiacenti – decidete o scegliete casualmente quali. Pescate a caso un secondo disco e piazzate i pezzi iniziali di quella civiltà, poi piazzate la terza ed ultima fazione.

Dischi Disponibili delle Civiltà

Prendete 6 dischi bianchi e 4 dischi neri e poneteli in un contenitore opaco. Questi dischi sono quelli "disponibili".

Se è una partita di Esplorazione, aggiungete 1 disco giallo ed 1 disco appartenente a ciascuno degli NPC sconosciuti che verranno creati nel corso della partita tra quelli disponibili.

I dischi disponibili delle civiltà saranno usati per determinare l'ostilità degli NPC nei vostri confronti, se questo è uno scenario Esplorazione, e per determinare dove e come appariranno gli NPC sconosciuti.

Fine Improvvisa

Scegliete la durata dello scenario, che per default è una partita di 4 Epoche che inizia con il turno1 dell'Epoca I (da 9 a 16 turni). In alternativa, potreste determinare un limite di Epoca o VP alla partita, oppure definire un limite di tempo arbitrario di, diciamo, due ore.

Se decidete che la partita terminerà alla fine di un'Epoca, saltate tutte le verifiche per la Fine Improvvisa durante quell'Epoca (non terminerà prima).

Se viene scelto un limite di VP, la partita terminerà alla fine di qualsiasi turno nel quale qualsiasi civiltà raggiunge o supera un punteggio VP predeterminato. Per una partita breve, usate 25 VP. Per una partita media, 50 VP. Usate 75 75 punti per una partita più lunga o 100 per una durata "epica".

OSTITILITA' DEGLI NPC

A differenza degli scenari Storici dove gli NPC sono sempre vostri nemici, negli scenari creati – o quando si gioca in qualsiasi degli scenari Situazionali di Gioco che usano uno o più NPC – lo stato di ostilità viene determinato al termine di ogni Fase di Conta per la Vittoria.

Per farlo, svolgete le seguenti fasi nell'ordine esposto:

- 1. Offerte di Pace agli NPC
- 2. Dichiarazioni di Guerra da NPC
- 3. Pace tra gli NPC
- 4. Guerra tra gli NPC

Offerte di Pace agli NPC

Prima, fate una Offerta di Pace ad un qualsiasi numero di NPC nemici, in qualsiasi ordine (*in una partita con due o più civiltà di giocatore, le Offerte di Pace sono effettuate in Ordine di Turno*). Non si possono effettuare Offerte di Pace negli scenari Storici.

Procedura

Per ciascuna Offerta di Pace nei confronti di un NPC nemico, pescate 1 disco da quelli disponibili della civiltà per ciascuna delle seguenti condizioni:

- Date al NPC 1 talento o 1 carta (non entrambi). Questo dono deve essere dato prima di pescare il primo disco.
- Non vi sono dischi NPC in o adiacente a qualsiasi area che occupate.
- Il NPC ha più VP di voi.
- Il NPC ha più Città di voi.

Nelle partite con due o più civiltà di giocatore, il nemico Primario del NPC pesca automaticamente un disco di meno (che potrebbe anche essere nessuno).

Se viene pescato un disco bianco, il NPC non è più vostro nemico (*rimuovete il vostro disco da sotto il disco del NPC sulla tabella dell'Ordine di Turno*). Riponete tutti i dischi pescati tra quelli disponibili.

Dichiarazioni di Guerra degli NPC

Dopo le Offerte di Pace, ogni NPC non nemico – che non siano quelli che hanno appena accettato un'Offerta di Pace – deve determinare se diviene vostro nemico. Se vi è più di un NPC non nemico, procedete in ordine dal totale VP maggiore al minore (poi in Ordine di Turno in caso di parità).

Procedura

Pescate 1 disco da quelli disponibili per ciascuna delle condizioni seguenti (ad un massimo di 5):

- Il NPC ha un disco in o adiacente a qualsiasi area che occupate.
- Avete dischi in o adiacenti all'area originaria del NPC.
- Avete più VP del NPC.
- Avete più Città del NPC.
- Avete giocato una carta questo turno che ha causato al NPC la perdita di un disco, carta, talento, VP o Meraviglia.
- Se il NPC è Minosse, avete un disco in un'area di mare con disco di Minosse.

Se viene pescato un disco nero, il NPC diviene vostro nemico (ponete uno dei vostri dischi sotto il disco NPC sulla tabella dell'Ordine di Turno). Riponete tutti i dischi pescati tra quelli disponibili.

Se un NPC diviene vostro nemico in questo modo, non è più considerato nemico di qualsiasi altro NPC, e quegli NPC non sono più suoi nemici.

Pace tra gli NPC

Dopo le Dichiarazioni di Guerra, se NPC sono nemici gli uni contro gli altri, vi è la possibilità che facciano pace; verificatelo in Ordine di Turno.

Procedura

Pescate 1 disco da quelli disponibili per ciascuna delle condizioni seguenti:

- Il NPC che sta verificando non ha dischi in o adiacenti a qualsiasi area occupata dal NPC nemico.
- Il NPC che sta verificando ha più VP del NPC nemico.
- Il NPC che sta verificando ha più Città del NPC nemico.

Se viene pescato un disco bianco, i due NPC non sono più nemici l'uno contro l'altro (rimuovete il disco del NPC che sta verificando da sotto il disco del NPC in precedenza nemico sulla Tabella dell'Ordine di Turno). Riponete tutti i dischi pescati tra quelli disponibili.

Guerra tra gli NPC

Se un NPC non è nemico nei vostri confronti o di un altro NPC, e non ha fatto pace questo turno, può diventare nemico di un altro NPC. Se un NPC rispetta i criteri anzidetti, verificate per le possibili ostilità con ogni altro NPC che rispetta anch'esso quei criteri, a partire con il NPC avversario con meno VP. Pescate 1 disco da quelli disponibili della civiltà per ciascuna delle condizioni seguenti (ad un massimo di 5):

- Il NPC che sta verificando ha un disco in o adiacente a qualsiasi area occupata dal NPC nemico.
- Il NPC avversario ha dischi in o adiacenti all'area originaria del NPC che sta verificando.
- Il NPC avversario ha più VP del NPC che sta verificando.
- Il NPC avversario ha più Città del NPC che sta verificando.
- Il NPC avversario ha giocato una carta questo turno che ha causato al NPC che sta verificando la perdita di un disco, carta, talento, VP o Meraviglia.
- Se il NPC che sta verificando è Minosse, il NPC avversario ha un disco in un'area di mare con un disco di Minosse.

Se viene pescato un disco nero, quel NPC avversario diviene nemico del NPC che sta verificando (ponete uno dei suoi dischi sotto il disco del NPC che sta verificando sulla tabella dell'Ordine di Turno). Riponete tutti i dischi pescati tra quelli disponibili.

FASE DI ESPLORAZIONE

In uno scenario Esplorazione le locazioni iniziali di una o più civiltà avversarie sono sconosciute. Questi scenari pertanto hanno una "Fase di Esplorazione" aggiuntiva che si ha all'inizio di ogni turno (appena prima della Fase di Crescita). Il principale fine della Fase di Esplorazione è di determinare se e quando si incontrano gli NPC sconosciuti e quale sarà la loro presenza iniziale sulla mappa quando saranno incontrati.

La prima parte della Fase di Esplorazione è l'Esplorazione, dove pescate un disco da quelli disponibili, uno alla volta, per ogni area vuota che è adiacente ad un'area che conteneva un disco non bianco all'inizio della fase. Effettuate ogni pesca interamente prima di passare all'area successiva disponibile. Per ogni esplorazione effettuata, passate alla Fase di Pulitura.

Esplorazione

Dovete pescare prima per tutte le aree vuote adiacenti ad un disco della vostra civiltà. Poi pescate per le aree vuote adiacenti ad un disco NPC esistente che non è stato ancora esplorato. Infine, pescate per ogni area vuota adiacente ad un disco barbaro esistente che non è stata ancora esplorata.

Ricordate di esplorare solamente le aree vuote adiacenti a dischi che hanno iniziato il turno già sulla mappa: ignorate l'adiacenza per qualsiasi disco posto durante la Fase di Esplorazione corrente.

Se pescate un disco bianco da un'area, riponete il disco tra quelli disponibili (*il numero di dischi disponibili rimane costante*), poi ponete un disco bianco da disponibile a quell'area.

Se pescate un disco nero per un'area, riponete il disco tra i disponibili (*il numero di dischi neri disponibili rimane costante*) poi rivelate la prima carta del mazzo di pesca:

- Se la carta rivelata è una carta Evento che porrebbe uno o più Barbari nell'area esplorata, risolvete i suoi effetti.
- Se la carta rivelata è una carta Evento che non porrebbe Barbari nell'area esplorata, ponete 2 dischi Barbari nell'area, poi risolvete gli effetti della carta.
- Se viene rivelata una carta che non sia Evento, verificate il primo numero della ID della carta poi fate riferimento alla tabella sottostante per determinare quanti dischi barbari porre nell'area esplorata.

Numero ID	Dischi Barbari
1, 2, 3 o 4	1 (tribù nativa / pescatori)
5, 6 o 7	2 (insediamento native / razziatori)
809	3 (orda / flotta di pirati)*

^{*} Se esplorate un'area di mare, questa è un'eccezione ai soliti limiti del raggruppamento – qualsiasi eccesso rimanente al termine della Fase di Competizione verrà eliminato, come al solito.

Se pescate un disco giallo per un'area, riponetelo tra quelli disponibili e poi rivelate la prima carta del mazzo di pesca. Verificate il primo numero della ID della carta rivelata poi consultate la tabella sottostante.



Numero ID	Risultato
1, 2, o 3	Tribù amica – ponete 1 dei vostri dischi lì.
4,506	Alleati locali – ponete 2 dei vostri dischi lì.
7 o 8	Ricchi depositi di minerali - ponete 1 dei vostri dischi lì ed ottenete 1 talento.
9	Tesoro - ponete 1 dei vostri dischi lì. Poi pescate 2 carte: sceglietene una e
	scartate l'atra. Dovete scegliere di tenere una carta Evento, se possibile, e se lo
	fate non potete rimpiazzarla (il tesoro è maledetto).

La prima volta che pescate un disco blu, marrone, verde, rosso o porpora durante ciascuna Fase di Esplorazione, se vi è almeno un'area vuota adiacente all'area esplorata, ponete il disco in quell'area e poi risolvete una **Sequenza di Creazione delle Civiltà** (vedere sotto).

Si può creare un solo nuovo NPC ogni turno.

Se pescate un disco blu, marrone, verde, rosso o porpora in qualsiasi altra condizione, riponete il disco tra quelli disponibili e trattate la pesca esattamente come se fosse stato pescato un disco bianco.

SEQUENZA DI CREAZIONE DELLE CIVILTA'

Seguite le fasi sottostanti nell'ordine esposto per creare un nuovo NPC. Il NPC usa dischi disponibili costituiti dai dischi colorati corrispondenti a quello posto nell'area esplorata.

- 1. Ponete uno dei suoi dischi in un'area vuota adiacente. Se vi sono due o più tra cui scegliere, ponetelo secondo queste priorità:
 - a. Un'area originaria inattiva;
 - b. l'area più distante da tutti i dischi della civiltà del giocatore;
 - c. un'area di terra piuttosto che un'area di mare;
 - d. determinate a caso.
- 2. Ponete un secondo disco in un'area vuota adiacente al secondo disco, se vi è, usando le priorità sopra esposte.
- 3. Dimensione della Nuova Civiltà pescate un disco da quelli disponibili (poi rimettetelo a posto). Se è bianco, la nuova civiltà porrà altri 8 dischi durante il punto 5, sotto; se nero, altri 10, altrimenti altri 12. Aggiungete altri 2 dischi per ogni turno dell'Epoca corrente che è già stato completato.
- 4. Schieramento della Nuova Civiltà Usando l'ultimo disco posto nel punto 1 o 2 sopra come punto di partenza, seguite la procedura esposta nel punto 7c del Piazzamento di Default per porre i dischi assegnati sulla mappa. Se rimangono dischi, poneteli in modo da creare Città per il nuovo NPC, dando priorità a quelle aree più lontane da aree che contengono un disco di giocatore. Se non si possono porre tutti i dischi assegnati senza violare i limiti del raggruppamento, ponete i restanti nella casella Pronto della Scheda della nuova civiltà.
- 5a Aree Originarie Civiltà Marinare Se:
 - questa è una partita Mappa Piena, Mappa Orientale o Mappa Orientale Estesa, e
 - è stato posto un nuovo disco in un'area di mare aperto, e
 - Minosse o la Fenicia sono inattive,

questo nuovo NPC diviene uno di queste – altrimenti passate a 5b. Se lo diviene, ed è stato posto un disco in o adiacente all'area originaria di uno, diventa quella civiltà (se entrambe, sceglietene una a caso). Altrimenti, se una delle aree originarie è vuota o contiene solo dischi bianchi o neri, diviene quella civiltà (se entrambe, scegliete quella che è più distante da qualsiasi area contenente un disco di un giocatore). In ogni caso, rimuovete tutti i dischi dalla loro nuova area originaria e ponete poi 3 dischi da quelli suoi disponibili lì.

Se non sono disponibili né Minosse né Fenicia, spostate tutti i nuovi dischi NPC dalle aree di mare aperto ad altre aree per creare prima Città, poi Insediamenti, poi presenza in aree di mare costiero, o in ultimo nella casella Pronto della Scheda della nuova civiltà.

- **5b Aree Originarie Civiltà non Marinare** Se non sono state attivate né Minosse né la Fenicia, ed è stato posto un disco in un'area originaria inattiva, il nuovo NPC diventa quella civiltà (*se entrambe, sceglietene una a caso*). Ponete 3 dischi da quelli suoi disponibili lì. **5c Aree non Originarie** Se non sono state attivate né Minosse né la Fenicia, e non è stato posto alcun disco in un'area originaria inattiva, scegliete l'area di terra occupata dal nuovo NPC che sia più lontano possibile da qualsiasi area contenente il disco di un giocatore e ponete un cilindro bianco lì sopra uno dei dischi della civiltà (che non può mai essere rimosso): quell'area diviene la sua area originaria per il resto della partita. Ponete 3 dischi da quelli suoi disponibili lì. Date al NPC la Scheda della Civiltà della civiltà inattiva la cui area originaria è più vicina al cilindro bianco.
- NPC Egitto Se viene creato l'Egitto con un'area originaria che non sia uno dei spazi del fiume Nilo, scegliete un'area di terra adiacente al suo cilindro bianco e ponete lì un secondo cilindro bianco. Questo delimita l'area del "Fiume Nilo" affinché il NPC si avvantaggi dell'abilità Dono del Nilo sulla Scheda della Civiltà egiziana.
- 6. Ponete uno dei suoi dischi nello spazio 1 della tabella dell'Ordine di Turno, spostando tutti gli altri dischi sulla tabella di uno spazio a destra.
- 7. Ponete uno dei suoi dischi nello spazio 0 della Tabella dei Punti Vittoria, poi il NPC ottiene immediatamente VP pari al punti correnti della vostra civiltà.
- **8.** Rivelate le carte da sopra il mazzo di pesca sino a che non sono state rivelate cinque carte non Evento. Ponete queste cinque carte nella nuova mano degli NPC e rimescolate qualsiasi carta Evento nel mazzo di pesca (*non risolvetele*).

Fase di Pulizia

Svolgete le seguenti fasi nell'ordine esposto.

- 1. Rimuovete tutti i dischi bianchi dalla mappa.
- 2. Se sono stati creati tutti i possibili NPC, rimuovete tutti i dischi blu, marrone, verde, rosso e porpora da quelli disponibili. Saltate i punti 3 e 4.
- 3. Se non vi sono NPC attivi, aggiungete 1 disco NPC il suo colore scelto a caso tra quelli ancora disponibili a quelli disponibili per tutte le civiltà.
- **4.** Se non è stato creato alcun NPC nel turno (e ne rimane almeno uno da creare), aggiungete 1 disco NPC il suo colore scelto a caso tra quelli ancora disponibili a quelli disponibili per tutte le civiltà.

Carte Evento senza NPC Attivi

Se viene pescata o rivelata una carta Evento durante uno scenario Esplorazione e non vi sono ancora NPC attivi, quella carta viene risolta come se vi fosse un NPC attivo ed avesse il minor numero di VP. Se lo scenario ha due o più giocatori, il giocatore che ha più VP viene invaso. In caso di parità, il giocatore in parità con il maggior numero di Città è il bersaglio, e se ancora in parità, il giocatore che viene prima nell'Ordine di Turno.

Esempio — Creazione di un NPC:

- 1. State giocando con Roma usando i dischi porpora. Occupate Roma, Etruria, Umbria, Apulia, Samnium, Tyrrhenian Sea, e Bay of Capua.
- 2. Scegliete di affrontare tre NPC (e nessuno di essi è ancora attivo) quindi i dischi disponibili sono composti da 6 dischi bianchi, 4 neri, 1 giallo e dischi di altri tre colori: in questo caso rosso, verde e blu.
- 3. Scegliete di iniziare ad esplorare in Liguria. Pescate un disco bianco. Ponete un disco bianco prendendolo dai disponibili in Liguria e riponete quello pescato tra quelli disponibili.
- 4. Pescate un disco verde per Upper Adriatic. Il disco viene posto lì ed il verde è ora i colore del nuovo NPC.
- 5. Ponete un secondo disco verde in un'area vuota adiacente. In questo caso ve ne sono due: il Adriatic e Gulf of Dalmatia. Scegliete il primo essendo più distante dal disco romano più vicino (il Adriatic è adiacente ad Apulia, che è occupata da un disco romano).
- 6. Ponete un terzo disco verde in un'altra area vuota adiacente, se vi è. In questo caso ve ne sono due: Noricum e Dalmatia. Lo ponete in Noricum essendo più distante dai vostri romani (due aree tra di esso ed un romano, contro un'area tra Dalmatia ed Apulia).
- 7. Poi pescate un disco da quelli disponibili per determinare la dimensione del NPC. Pescate un disco nero quindi il NPC avrà altri 10 dischi da porre. Supponiamo che sia il turno 1, non avendo completato alcun turno per l'Epoca, quindi non sono assegnati altri dischi.
- 9. Seguendo il punto 7c del Piazzamento di Default, ponete 2 dei dischi assegnati in ogni area di terra vuota adiacente al disco posto nel punto 6 sopra, ed 1 disco in ciascuna area di mare vuota adiacente. La Dalmatia, un'area di terra, è l'unica area di terra vuota adiacente a Noricum quindi 2 dei 10 dischi vanno lì. Vi sono due aree di terra vuote adiacenti alla Dalmatia Macedon dd Illyria quindi altri 2 dei rimanenti 8 dischi sono posti uno in ciascuna di esse. Thessaly è adiacente sia a Macedon che Illyria, e Micene e Ionian Sea sono adiacenti ad Illyria. Dal momento che le aree di terra hanno priorità rispetto alle aree di mare, Thessaly e Micene otterranno ciascuna 2 dei rimanenti 4 dischi.
- 10. Determinate ora quale è l'area "originaria" per il nuovo NPC. Essendoci un disco nell'area originaria di Micene, il NPC sarebbe normalmente Micene. Comunque, all'inizio della partita avete scelto di giocare solo contro Cartagine ed i Celti come avversari NPC quindi prendete la loro Scheda della Civiltà e ne pescate una a caso: Cartagine. Il NPC verde diviene Cartagine con tutte le sue abilità speciali. L'area di Micene, comunque, e non l'area di Cartagine, diviene la sua area originaria. Ad esempio, invece di ottenere il bonus di un disco bianco durante la competizione in Cartagine, questo bonus varrà invece per Micene.

CHIARIMENTI SULLE CARTE

Panem & Circenses

Il giocatore influenzato può scegliere la stessa penalità o una diversa per ciascuna delle sue Città.

Carri da Guerra

Ricordate che "avversario" fa riferimento a ciascuna fazione che non sia quella che gioca la carta.

Arco Composito

Ricordate che "avversario" fa riferimento a ciascuna fazione che non sia quella che gioca la carta.

Demagogo

La civiltà che nominate decide quali dei suoi dischi rimuovere, non siete voi a farlo.

Gli Dei Richiedono Sacrifici

La civiltà che nominate decide quale carta scartare, non la vostra.

Vello d'Oro

Ricordate che il totale VP di una civiltà non può mai scendere al di sotto di zero.

Eresia

I dischi che rimuovete da aree adiacenti possono non appartenere alla stessa civiltà del possessore della prima Città che avete indicato.

Miglioramento delle Terre

Notate che c'è necessità di Controllare le aree, non soltanto di occuparle.

Carestia Locale

Notate che la civiltà che indicate decide se scartare una carta o se perdere un altro disco, non voi. Notate anche che se decide di perdere un altro disco, potrebbe decidere di pagare 1 talento invece di perderlo.

Commercio Locale

Notate che se scegliete un colore appartenente ad una civiltà avversaria prendete i dischi da quelli a questa disponibili, non dai vostri.

Vulcani

Ad Esempio, se il romano fosse in gioco non potreste scegliere Roma come area iniziale. Comunque, se scegliete Tyrrhenian Sea poi qualsiasi disco potrebbe essere rimosso dallo spazio adiacente di Roma.

Spia

Potete vedere solamente voi le carte in mano all'avversario scelto; rimangono nascoste per gli altri giocatori.

Mausoleo

Se vi sono meno di tre carte nel mazzo degli scarti, pescatene quante ne potete.

Terremoti

Scegliete con cura, in quanto questo influenzerà le vostre Città.

Navigatore

Questa carta consente specificamente ad una civiltà che non siano Minosse o la Fenicia di avere un disco in un'area di mare aperto prima dell'Epoca IV, superando la regola base che normalmente lo impedisce.

Cava di Ossidiana

Ricordate che "avversario" fa riferimento ad ogni fazione che non sia quella che gioca la carta.

Oracolo di Delfi

Potete aggiungere il disco ad una Meraviglia controllata da una civiltà avversaria (non deve necessariamente essere la vostra).

Oratore

Potete scegliere la vostra civiltà come una delle due, o due civiltà avversarie.

Incursioni dei Pirati

I dischi sostituiti possono appartenere alle stesse civiltà e/o diverse.

Pirati

Scegliete con cura, in quanto questo influenzerà i vostri dischi.

Poeta

I dischi sostituiti possono appartenere alle stesse civiltà e/o diverse.

Scisma

Scegliete con cura, in quanto questo influenzerà i vostri dischi.

Attrezzature da Assedio

Ricordate che "avversario" fa riferimento ad ogni fazione che non sia quella che gioca la carta.

Città Sommersa

"Se in grado" significa che solo Minosse o la Fenicia possono scegliere la prima opzione prima dell'Epoca IV.

Ondate di Superstizione

I dischi barbari possono ancora essere posti lì.

Commerciante

Le carte sottratte non sono rivelate agli altri giocatori; solo voi le potete vedere.

Traditore

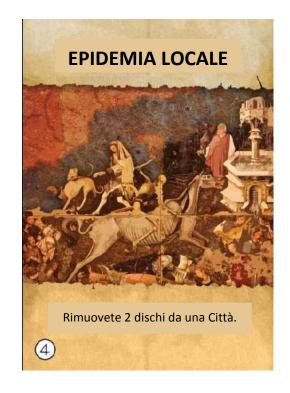
Notate che questa carta può essere giocata solamente all'inizio della Fase di Competizione, mai all'inizio di una singola competizione. Non potete rimuovere Barbari con questa carta.

LE CARTE FATO









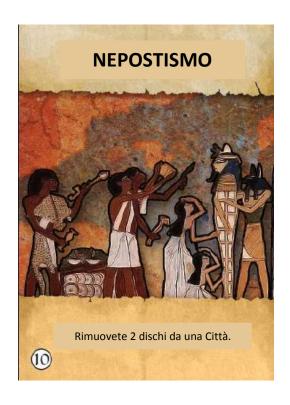






















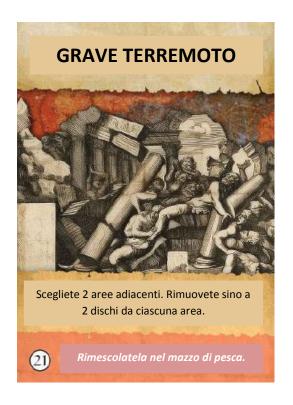




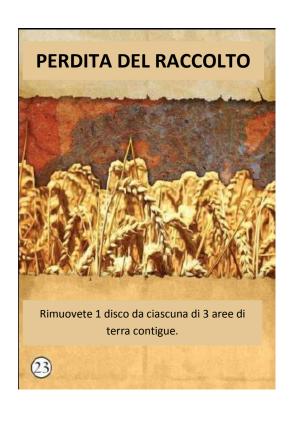


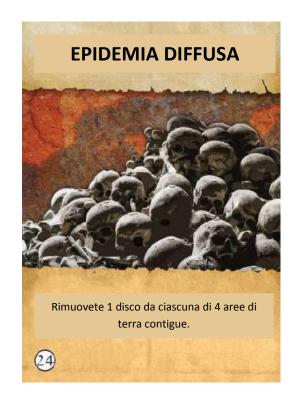












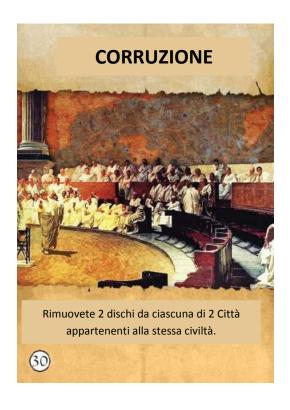


































































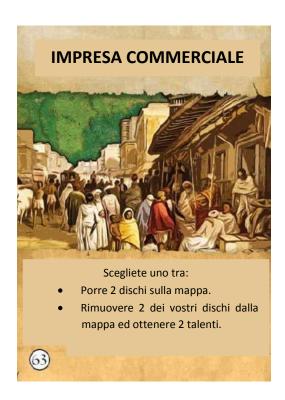
























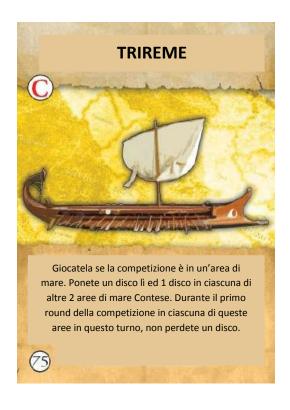












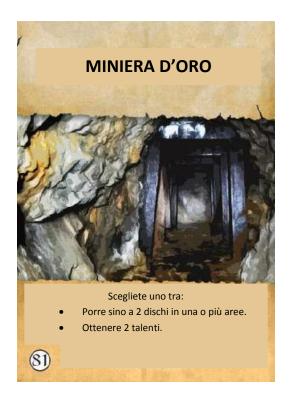
























































LE MERAVIGLIE













