

CONTENUTO

110 carte (63x88 mm):

- * 40 carte Atlantidei (ATL001–ATL040),
- * 10 carte Barbari (BAR041–BAR050),
- * 10 carte Giapponesi (GIA041–GIA050),
- * 10 carte Romani (ROM041–ROM050),
- * 10 carte Egizi (EGI041–EGI050),
- * 28 Carte Comuni (COM098–COM125),
- * 2 carte per il gioco in solitario (1 Carta Attacco e 1 Carta Fazione Virtuale)

Le Carte Fazione Atlantidei includono 30 Carte Fazione normali (ATL001–ATL030) contrassegnate con l'icona  e 10 Carte Fazione aggiuntive (ATL031–ATL040) contrassegnate con l'icona . Queste ultime devono essere considerate come l'espansione "Perché non possiamo essere amici" per il mazzo Atlantidei. Sono l'equivalente delle nuove carte che le altre fazioni hanno ricevuto nell'espansione "Perché non possiamo essere amici". Tutte le altre carte di questa espansione sono contrassegnate con l'icona .

1 Scheda Fazione (composta da 2 pezzi), 1 segnalino Fazione, 9 gettoni Tecnologia Avanzata di Punteggio, 8 gettoni Tecnologia Avanzata da Difesa, 32 gettoni Tecnologia Base.

2 gettoni Barbari (questi segnalini vengono utilizzati solamente quando il giocatore con la fazione Barbara costruisce la Squadra anti–tecnologia).



Gettone
Tecnologia
Avanzata da
Difesa



Gettone
Tecnologia
Avanzata di
Punteggio



Gettone
Tecnologia
Base



Gettone
Barbaro



BIANCO

L'ESPANSIONE ATLANTIDEI INTRODUCE

- * un nuovo colore delle carte: BIANCO
- * nuovi tipi di Beni:  Gettoni Tecnologia Base,
-  Gettoni Tecnologia Avanzata

MODALITÀ DI GIOCO

Questo capitolo descrive le due modalità per la costruzione dei mazzi.

APERTA

Potete mescolare tutte le Carte Comuni e Fazione provenienti da qualsiasi espansione con le corrispondenti carte del gioco base. Divertitevi! Notate che in questo modo si possono creare mazzi caotici e folli.

STANDARD

Questa modalità è l'unica consentita nei tornei.

Ogni giocatore può scegliere una sola espansione da aggiungere al gioco base per costruire il proprio Mazzo Fazione. Ad esempio, le fazioni base possono scegliere tra "Perché non possiamo essere amici" e "Atlantidei", gli Atlantidei possono scegliere l'espansione "Perché non possiamo essere amici".

NOTA: se almeno uno dei giocatori decide di costruire il Mazzo Fazione usando carte dell'espansione Atlantidei, ogni giocatore deve innanzitutto sostituire le seguenti Carte Fazione base con le loro equivalenti di questa espansione:

- * Barbari: Foresta primordiale sostituita da Foresta incantata,
- * Giapponesi: Fattoria sostituita da Fattoria moderna,
- * Romani: Colonia commerciale sostituita da Colonia commerciale remota,
- * Egizi: Piramide sostituita da Piramidi mistiche.

Non potete avere entrambe le carte nel Mazzo Fazione. Dopo questa operazione, potete procedere a costruire il Mazzo Fazione come indicato.

Costruire un mazzo fazione

Ogni Carta Fazione ha il numero delle sue copie indicato in basso a destra nell'illustrazione. Vi sono carte presenti in 3 copie, in 2 copie o in singola copia.



Ogni Mazzo Fazione deve essere composto esattamente da 30 carte così suddivise: 3 carte con 3 copie ciascuna, 6 carte con 2 copie ciascuna, 9 carte singole. È necessario includere tutte le copie di ogni carta scelta, quindi se si vuole aggiungere una nuova carta al mazzo che, per esempio, è fornita in 3 copie, è necessario rimuovere dal mazzo tutte e 3 le copie di una delle carte già presenti.

Costruire il Mazzo Comune

Mescolate le Carte Comuni di tutte le espansioni scelte dai giocatori con le Carte Comuni del gioco base.

ATLANTIDEI

Questa espansione introduce una nuova fazione, gli Atlantidei, con la loro dotazione di fazione: Scheda Fazione, segnalino Fazione e Carte Fazione. Gli Atlantidei vanno aggiunti alle 4 fazioni base tra cui i giocatori scelgono all'inizio della partita.

NOTA: con la Fazione Atlantidea è possibile giocare una partita di Coloni Imperiali a 5 giocatori. Tuttavia ciò aumenterà il tempo di gioco.

REGOLE DI FAZIONE

- * Nella Fase di Produzione ricevete un numero di gettoni Difesa pari al numero dei giocatori.
- * Alla fine del gioco, i Luoghi Fazione Atlantidei valgono 0 PV.
- * Gli Atlantidei utilizzano un nuovo Bene: gettoni Tecnologia.

Durante la Fase delle Azioni, prima o dopo aver effettuato la propria azione, un giocatore può posizionare un numero qualsiasi di gettoni Tecnologia (Base o Avanzata) sui Luoghi Comuni del suo Impero.

Ogni Luogo Comune può avere un solo gettone Tecnologia per tipo (1 Tecnologia Base, 1 Tecnologia Avanzata di Punteggio, 1 Tecnologia Avanzata da Difesa).

Una volta posizionati, i gettoni Tecnologia non possono essere spostati.

I gettoni Tecnologia piazzati in questo modo sui Luoghi Comuni NON vengono

scartati insieme agli altri gettoni e segnalini nella Fase di Pulizia.

NOTA: i gettoni Tecnologia spesi per attivare Azioni vengono trattati come gli altri segnalini e seguono le normali regole, quindi nella Fase di Pulizia vengono scartati.



GETTONI TECNOLOGIA BASE

I gettoni Tecnologia Base modificano i Luoghi su cui sono piazzati nel modo seguente:

- Posizionati su di un Luogo Produzione lo fanno attivare due volte al momento della produzione.
- Posizionati su di un Luogo Speciale lo fanno attivare due volte.
- Posizionati su di un Luogo Azione permettono di attivare l'azione una volta in più.

NOTA: ricordatevi che quando si costruisce un Luogo è possibile piazzarvi un gettone Tecnologia solo dopo l'azione di costruzione. Ovvero solo dopo aver ricevuto la produzione iniziale (nel caso di Luoghi Produzione), i Bonus di Costruzione e i vantaggi forniti dagli Speciali.

Quando un Luogo con un gettone Tecnologia Base viene raziato, rimosso o scartato come costo di costruzione, il gettone torna nella riserva del giocatore e può essere riutilizzato.



GETTONI TECNOLOGIA AVANZATA

Ogni volta che un giocatore guadagna un deve scegliere un gettone Tecnologia Avanzata da Difesa o un gettone Tecnologia Avanzata di Punteggio.

La Tecnologia Avanzata di Punteggio dà al proprietario 1 PV ogni volta che il Luogo su cui è posizionata viene utilizzato (un Luogo Produzione produce Beni, una proprietà Speciale viene utilizzata, l'Azione di un Luogo viene attivata). Luoghi che hanno più di una abilità (es. Produzione e Speciale) conferiscono PV per ognuna delle abilità.

NOTA: i Luoghi Produzione e Speciali che hanno anche un gettone Tecnologia Base vengono attivati due volte, quindi i PV sono 2 e non 1.

La Tecnologia Avanzata da Difesa protegge il Luogo su cui è collocata allo stesso modo di un normale gettone Difesa. Ogni Luogo può avere solamente 1 gettone Difesa oppure 1 gettone Tecnologia Avanzata da Difesa.

Quando un Luogo con gettoni Tecnologia Avanzata viene raziato o rimosso, i gettoni tornano nella riserva comune e il loro proprietario riceve 1 PV per ogni gettone Tecnologia Avanzata perso.

NOTA: i gettoni Tecnologia spesi per attivare Azioni non generano PV.

Quando un Luogo con gettoni Tecnologia Avanzata viene scartato come parte di un costo di costruzione, i gettoni tornano nella riserva comune ma il giocatore non riceve PV per questi gettoni.

GETTONI TECNOLOGIA E ALTRE FAZIONI

Le altre fazioni possono utilizzare i gettoni Tecnologia solo come Beni spesi per attivare le Azioni di alcuni Luoghi.

NUOVE REGOLE E TIPOLOGIE DI CARTE

ABILITÀ ATTIVATE DA UN'ALTRA AZIONE

Questo è un nuovo tipo di carta Azione che si può trovare nel gioco: **Baia Smeraldo, Gigante di vetro, Guardie del Tridente, Super distilleria di saké, Contrabbandieri.**

Queste carte richiedono che il giocatore attivi un'Azione al fine di ottenere l'accesso a un'altra Azione o a una proprietà Speciale sulla carta stessa.

Quando un Luogo ha un'Azione che dà l'accesso a un'altra Azione, il giocatore non può effettuare entrambe le Azioni in una sola volta. Egli deve prima attivare la prima Azione, questo gli dà accesso alla seconda, che potrà usare come successiva azione.

Ad esempio: se il giocatore ha la Baia Smeraldo, non può spendere 1 gettone Tecnologia Base e 1 Lavoratore per ottenere una Risorsa di sua scelta. Egli deve prima spendere 1 gettone Tecnologia Base, e solo come azione successiva potrà spendere i Lavoratori per ottenere Risorse.

Quando un Luogo ha un'Azione che dà al giocatore l'accesso a una proprietà Speciale, non è necessario spostare il luogo nella fila degli Speciali del proprio Impero. Il Luogo è ancora considerato un Luogo Azione ai fini del gioco.

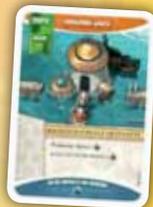


LUOGHI DI PRODUZIONE APERTI

Questo è un tipo di Luogo Produzione introdotto nell'espansione "Perché non possiamo essere amici".

Un Luogo Produzione Aperto funziona allo stesso modo di un Luogo Produzione normale: fornisce al giocatore i benefici non appena viene costruito e nuovamente durante la Fase di Produzione dei turni successivi (se è ancora presente in gioco).

I Luoghi di Produzione Aperti introducono una nuova azione che i giocatori possono effettuare durante la Fase delle Azioni: inviare un Lavoratore in un Luogo Produzione Aperto avversario.



INVIARE UN LAVORATORE IN UN LUOGO PRODUZIONE APERTO AVVERSARIO

Questa azione permette al giocatore di inviare un Lavoratore ad un Luogo Produzione Aperto di un nemico per ottenere i beni che fornisce.

NOTA: non si può inviare un Lavoratore in un proprio Luogo Produzione Aperto.

Quando si esegue questa azione:

1. Il giocatore che compie l'azione prende un Lavoratore dalla propria riserva e lo posiziona su un Luogo Produzione Aperto di un nemico.

NOTA: è possibile inviare solamente 1 Lavoratore durante un'azione.

2. Il giocatore prende dalla riserva comune i Beni (e/o pesca le carte) che il Luogo fornisce.

3. Il proprietario del Luogo riceve 1 Lavoratore dalla riserva comune.

Ogni Luogo di Produzione Aperto non può essere utilizzato più di 2 volte ogni turno. I Lavoratori inviati al Luogo sono posti sulla carta per indicare che il Luogo è già stato utilizzato nel turno corrente. Se ci sono 2 Lavoratori sul Luogo Produzione Aperto, il Luogo è esaurito e nessun giocatore può più inviargli i suoi Lavoratori fino al turno successivo. I Lavoratori sono scartati dal Luogo Produzione Aperto durante la Fase di Pulizia.

LUOGHI CON DUE ABILITÀ

Questo è un nuovo tipo di Luogo. Questa espansione include Luoghi Produzione che allo stesso tempo hanno anche una proprietà Speciale. Questo tipo di carta viene posta nella linea più in alto dell'Impero del giocatore, dove si trovano i Luoghi Produzione.

Arca della tecnologia

L'abilità di produzione di questa carta non fornisce al giocatore una produzione iniziale quando il Luogo viene costruito (dato che la produzione del Luogo dipende dai Beni immagazzinati su di esso dopo che è stato costruito). L'abilità Speciale della carta consente al giocatore di immagazzinare alcuni Beni sulla carta durante la Fase di Pulizia per renderli disponibili nel turno successivo.

Durante la Fase di Produzione il giocatore prende dalla riserva comune i Beni che il Luogo produce. Quando la Fase di Produzione è conclusa, il giocatore rimuove tutti i Beni immagazzinati sul Luogo e li sposta nella riserva personale. I giocatori non possono collocare Beni su questa carta durante la Fase delle Azioni.

Mercante Cosecosate

Questa carta è un normale Luogo di Produzione Aperto (vedi sopra), e ha anche un'abilità Speciale che permette al giocatore di conservare Beni specifici sulla carta durante la Fase di Pulizia, per renderli disponibili nel turno successivo.

EVENTI

Si tratta di un nuovo tipo di carta che potete trovare nel gioco.

Ogni volta che una carta Evento viene pescata dal mazzo, quanto scritto sulla carta deve essere immediatamente eseguito.

✦ Quando una carta Evento viene rivelata durante la fase di Esplorazione, il suo effetto deve essere risolto immediatamente, dopodiché la carta Evento viene scartata e sostituita con una nuova carta.

✦ Quando una carta Evento viene pescata da un giocatore in qualsiasi altra fase del gioco, questi deve rivelare immediatamente la carta, risolvere il suo effetto e scartarla. Successivamente il giocatore pesca una nuova Carta Comune.



CHIARIMENTI SULLE CARTE

Azione Punteggio – L'Azione di un Luogo che fornisce Punti Vittoria.

Rimuovere un Luogo – Quando viene chiesto di rimuovere un Luogo, scartatelo dall'Impero del giocatore. Questa azione non si considera come una Razzia.

GLI ATLANTIDEI

Casta dei pianificatori – Utilizzate un Lavoratore dalla riserva comune per indicare che l'azione è stata eseguita.

Casta degli ingegneri – Quando viene costruito, questo Luogo è trattato contemporaneamente come marrone e grigio.

Vergine Oracolo – Potete riposizionare liberamente i 3 gettoni Tecnologia (Base e/o Avanzata) fra i vostri Luoghi Comuni, ma ogni Luogo può comunque avere 1 solo gettone Tecnologia per tipo.

I GIAPPONESI

Costruttori Feng Shui – Questo Luogo ha un gettone Difesa permanente stampato su di esso e costringe il nemico ad utilizzare un gettone Razzia supplementare per raziarlo. Non si può aggiungere un gettone Difesa su questo Luogo. I Samurai possono proteggere questo Luogo, un Luogo con un gettone Difesa e un Samurai richiederà 4 gettoni Razzia per essere raziato.

L'Azione di questa carta consente di ripristinare un Luogo, il che significa che permette di girare una carta Fondazione presente nell'Impero, mettendo il Luogo nuovamente a faccia in su. Questa non è considerata come un'azione di costruzione. Non dovete pagare il costo di costruzione, e non guadagnate Beni e bonus da Luoghi di Produzione e Speciali.

Innovazioni del signor Chi – L'attivazione conta nel normale limite di utilizzo del Luogo, non potete scegliere un Luogo Azione che sia già stato attivato il numero massimo di volte.

I BARBARI

Cavallo meccanico – Ad esempio: state raziando un Luogo rosso. Decidete di spendere 3 gettoni Tecnologia Base, ricevete quindi 3 PV e 3 Cibi.

Dubster della Tribù – I Luoghi rimossi devono essere entrambi o Comuni o di Fazione: uno vostro e uno nemico.

Macchina volante di Trak – Razziate immediatamente la Carta Comune pescata.

Squadra anti-tecnologia – Quando un Luogo è bloccato, la sua abilità è inattiva e non può essere utilizzata dal proprietario né da alcun altro giocatore. Il Luogo bloccato può essere comunque raziato, rimosso o utilizzato come costo di costruzione. Il luogo rimane bloccato fino a quando il proprietario non lo sblocca, il gettone Barbaro non viene scartato durante la Fase di Pulizia. Solo 2 gettoni Barbari sono disponibili, il giocatore può bloccare contemporaneamente un massimo di 2 Luoghi. Quando il giocatore desidera bloccare un altro Luogo, può togliere il gettone Barbaro da un Luogo precedentemente bloccato e porlo sul nuovo Luogo.

GLI EGIZI

Navigatori delle sabbie – Collocate immediatamente uno dei vostri Lavoratori sul Luogo nemico scelto e ottenete i Beni che esso fornisce. Il proprietario del Luogo riceve un Lavoratore dalla riserva comune. Qualora possiate utilizzare questa Azione più di una volta, ricordate che un Luogo Produzione Aperto si può usare solo due volte a turno.

Orecchie del Faraone – Il Luogo scelto funziona per il proprietario in modo normale. Analogamente esso funziona quando le vostre azioni attivano la proprietà Speciale.

Prestate attenzione perché il gettone Egizio utilizzato per segnare il Luogo avrà un significato diverso rispetto a quando usato con il Tempio di Ra.

I ROMANI

Accademia Romana – Questo Speciale fornisce 1 PV, indipendentemente dal numero di gettoni Tecnologia Base spesi nell'azione.

Colonia commerciale remota – Quando viene costruito, questo Luogo è trattato contemporaneamente come marrone, grigio e rosso.

Macchina da difesa – Questa azione non conta come una Razzia. Consente di posizionare immediatamente come Fondazioni nel vostro Impero le carte pescate. Ricevete anche 1 Legno per ogni Fondazione così ottenuta.

CARTE COMUNI

Rovine di Atlantide – Questo luogo non ha costo di costruzione. È quindi possibile costruirlo gratuitamente, ma richiede l'utilizzo di un'azione di costruzione. La carta non ha alcun colore, e non può essere raziata.

GIOCO IN SOLITARIO

Questa espansione introduce 2 carte per il gioco in solitario.

La nuova Carta Attacco deve essere aggiunta a quelle del gioco base. Usatela solamente quando giocate in solitario utilizzando la fazione Atlantidea o comunque carte di questa espansione.

La Carta Fazione Virtuale cambia le regole per il giocatore virtuale. 2 analoghe carte sono state già introdotte nell'espansione "Perché non possiamo essere amici". La prossima includerà 2 carte aggiuntive.

Durante la preparazione del gioco pescate tra le Carte Fazione Virtuali una carta a caso per il giocatore virtuale e seguitene le regole in seguito.

Atlantidei – Ogni volta che volete Raziare un Luogo del giocatore virtuale dovete scartare 3 gettoni Razzia anziché 2 come al solito. La carta raziata viene scartata come nel normale gioco in solitario.

GLI ATLANTIDEI NEL GIOCO IN SOLITARIO

OBBIETTIVO

Quando giocate con gli Atlantidei, il vostro obiettivo è quello di finire la partita con un numero di Luoghi Comuni nel vostro Impero superiore al numero di carte nelle Conquiste del giocatore virtuale. Se ci riuscite, segnate i Punti Vittoria in base alle regole del gioco in solitario standard.

GETTONI DIFESA E GETTONI TECNOLOGIA AVANZATA DA DIFESA

Per proteggere i propri Luoghi Comuni dagli attacchi del giocatore virtuale, la fazione Atlantidea può usare gettoni Difesa normali e gettoni Tecnologia Avanzata da Difesa. Ogni Luogo può avere solo uno dei due.

Potete collocare i gettoni Difesa normali secondo le regole standard, con la seguente modifica: non scartate i gettoni Difesa durante la Fase di Pulizia, essi vengono invece scartati dopo la Fase di Attacco del giocatore virtuale.

Usate i gettoni Tecnologia Avanzata da Difesa con le loro regole base.

ATTACCO DEL GIOCATORE VIRTUALE

Quando il giocatore virtuale attacca un Luogo con gettone Difesa normale, il gettone viene rimesso nella riserva comune e il Luogo NON viene raziato. Il Luogo può essere oggetto di attacchi successivi, anche nello stesso turno.

Se i Bersagli dell'attacco del giocatore virtuale individuano più di un Luogo e uno di essi è protetto da un gettone Difesa, il Luogo protetto è quello che viene attaccato. In tal caso ignorate le priorità sul tipo di Luogo e sul costo di costruzione (a meno che non ci siano più Luoghi protetti tra quelli

attaccabili).

Quando il giocatore virtuale attacca un Luogo con un gettone Tecnologia Avanzata da Difesa, seguite le regole del gettone Difesa base e poi aggiungete 1 PV quando il gettone Tecnologia Avanzata da Difesa viene scartato.

Quando costruite un Luogo con un gettone Difesa permanente stampato su di esso (ad esempio l'Armaioio d'acciaio di Damasco di "Perché non possiamo essere amici"), mettetelo immediatamente su quel Luogo un gettone Difesa normale dalla riserva comune per rappresentare il gettone stampato. Consideratelo come un gettone Difesa normale, ma ricordate di non scartarlo dopo la Fase di Attacco del giocatore virtuale. Se questo Luogo perde il gettone Difesa, il Luogo viene trattato come un normale Luogo non protetto e potrete difenderlo con un gettone Difesa o un gettone Tecnologia Avanzata da Difesa seguendo le regole di cui sopra.

Variante avanzata: i gettoni Difesa e Tecnologia Avanzata da Difesa prelevati dai Luoghi attaccati non vengono scartati nella riserva comune, ma vengono aggiunti alle Conquiste del giocatore virtuale. Alla fine del gioco, quando si determina il vincitore, ogni gettone conta come una carta per il giocatore virtuale.

GAME DESIGN: Ignacy Trzewiczek

REGOLE DEL GIOCO IN SOLITARIO: Maciej Obszański

ILLUSTRAZIONI: Tomasz Jędruszek, Grzegorz Bobrowski, Denis Martynets, Rafał Szyma

GRAPHIC DESIGN: Rafał Szyma

REGOLAMENTO: Łukasz Piechaczek

PRODUZIONE ITALIANA: Silvio Negri-Clementi

TRADUZIONE: Andrea Vigiak

REVISIONE: Guido Villa

GRAFICA: Davide Corsi

Gentile cliente, cerchiamo sempre di assemblare i nostri giochi con la massima cura. Tuttavia, se alla vostra copia dovesse mancare qualche componente, ce ne scusiamo e vi chiediamo di comunicarcelo al seguente indirizzo email: info@pendragongamestudio.com.



© 2015 PORTAL GAMES

ul. Św. Urbana 15, 44–100 Gliwice, Poland
portalgames.pl, portal@portalgames.pl

Imperial Settlers & Portal Games. Tutti i diritti riservati.



Pubblicato in Italia da **Pendragon Game Studio srl** – Via Curtatone, 6 – Milano 20122. Tutti i diritti sono riservati. Qualsiasi riproduzione o traduzione anche parziale se non autorizzata è severamente vietata.

www.pendragongamestudio.com/it - info@pendragongamestudio.com

ATTENZIONE: Non adatto a bambini di età inferiore ai 36 mesi, contiene piccole parti che se ingerite potrebbero provocare soffocamento.

Conservate queste informazioni per riferimenti futuri.

Fabbricato in Polonia.

Molte grazie a: Merry, Cierni, Marek, Asia, Romek, Palmer, Chevee e Jeff. Grazie per l'ispirazione per le carte a: Board Game Quest, Who Dares Roll e i nostri follower su Twitter.