

IGNACY TRZEWICZEK

# COLONI IMPERIALI

Coloni provenienti da quattro grandi civiltà hanno scoperto terre con nuove risorse e opportunità. Romani, Barbari, Egizi e Giapponesi stanno raggiungendo – contemporaneamente – le nuove terre per espandere i confini dei loro imperi. Edificheranno nuovi edifici per rafforzare la loro economia, scaveranno miniere e coltiveranno i campi per raccogliere risorse, e costruiranno caserme e campi di addestramento per i loro soldati. Ma presto scopriranno che l'area è troppo piccola per tutti e la guerra busserà alle loro porte...

**COLONI IMPERIALI** è un gioco di carte che permette ai giocatori di condurre una tra le quattro civiltà presenti. Il gioco si svolge in cinque turni, durante i quali i giocatori esplorano nuove terre, costruiscono edifici, scambiano risorse e attaccano i nemici, accumulando così punti vittoria.

## OBIETTIVO DEL GIOCO

L'obiettivo del gioco è quello di raggiungere il maggior numero di Punti Vittoria, guadagnati espandendo il proprio impero e nel contempo ostacolando gli avversari.

Durante la partita, i giocatori possono guadagnare Punti Vittoria (PV) in diversi modi: stipulando Contratti, intraprendendo azioni, e sfruttando le abilità delle carte. I Luoghi che diventano parte dell'Impero di un giocatore valgono a loro volta Punti Vittoria. Al termine del gioco, i giocatori aggiungono il valore in Punti Vittoria dei Luoghi al loro punteggio presente sul tabellone dei punti per calcolare il punteggio totale.

Il giocatore con più Punti Vittoria avrà costruito l'impero più grande e avrà quindi vinto la partita.

# PANORAMICA DELLE COMPONENTI DI GIOCO

## 1 TABELLONE DEI PUNTI



La scheda contiene la traccia segnapunti e i Turni di gioco.

## 4 SEGNALINI FAZIONE



Ogni giocatore possiede un segnalino fazione per segnare i propri PV

## 1 SEGNALINO DEL TURNO DI GIOCO



## 4 SCHEDE FAZIONE

Ogni fazione ha una propria scheda che indica la produzione dei Beni specifica della fazione. Le schede fazione sono stampate su due lati con un leader maschile da un lato e un leader femminile dall'altro; non c'è differenza di gioco tra i due lati, potete scegliere il lato secondo la vostra preferenza di genere.



## 220 CARTE (63x88 MM)

### 30 CARTE BARBARI



### 30 CARTE GIAPPONESI



### 30 CARTE ROMANI



### 30 CARTE EGIZI



### 84 CARTE COMUNI



Ogni fazione ha il proprio mazzo di carte, di cui solo questa fazione si avvarrà durante il corso del gioco. Vi è anche un mazzo di Carte Comuni, che saranno disponibili per tutti i giocatori.

### 16 CARTE ATTACCO



Le Carte Attacco sono utilizzate solamente nel gioco in solitario (maggiori dettagli sulla variante singolo giocatore a pagina 13).

# PANORAMICA DELLE COMPONENTI DI GIOCO

## SEGNALINI DEI BENI E GETTONI

30 LEGNO



30 PIETRA



30 CIBO



36 LAVORATORI



18 GETTONI RAZZIA



10 GETTONI DIFESA



24 GETTONI D'ORO



6 SEGNALINI MOLTIPLICATORE



1 SEGNALINO PRIMO GIOCATORE



4 GETTONI EGIZI SPECIALI



Questi gettoni vengono utilizzati solo quando il giocatore al comando degli Egizi costruisce il Tempio di Ra.

### BENI ILLIMITATI



Risorse, Lavoratori e gettoni non sono limitati nel loro numero in gioco. Se la riserva si dovesse esaurire, i giocatori possono utilizzare i segnalini moltiplicatore inclusi nella confezione. Ad esempio, se non ci sono sufficienti segnalini Pietra e un giocatore ha bisogno di 5 Pietre, egli può prendere 1 Pietra e porla su un segnalino moltiplicatore x5.

## BENI E ICONE DEL GIOCO

Il termine "Bene" si riferisce a tutto ciò che i giocatori possono ottenere durante il gioco, ovvero Carte, Risorse, Lavoratori e Punti Vittoria.

I diversi tipi di Beni sono i seguenti:

### CARTE

Le Carte rappresentano Luoghi con cui un giocatore può interagire. I giocatori possono stipulare un Contratto con un Luogo, aggiungerlo al loro Impero, o Razziarlo. Durante il gioco i giocatori acquisiscono carte nella Fase di Esplorazione, ma anche tramite Contratti, Razzie e altre azioni. Se non diversamente specificato, ogni volta che un giocatore deve pescare una carta può pescare o dal suo mazzo Fazione o dal mazzo Comune. Troverete una descrizione dettagliata delle carte nella sezione Panoramica delle Carte.

### PUNTI VITTORIA

I Punti Vittoria rappresentano la gloria e la potenza dell'Impero. I giocatori guadagnano Punti Vittoria soprattutto dalle azioni che intraprendono, ma li possono ottenere anche da Contratti o da Luoghi Produzione. Ogni Luogo vale PV alla fine della partita.

### LAVORATORI

I Lavoratori rappresentano la popolazione dell'Impero. I giocatori potranno utilizzare i Lavoratori per eseguire azioni presso i Luoghi e acquisire carte o Risorse.

### GETTONI RAZZIA

I gettoni Razzia rappresentano le unità militari di un Impero. Sono principalmente utilizzati per razzare carte dalla propria mano o Luoghi di un Impero avversario.

### GETTONI DIFESA

I Gettoni Difesa rappresentano le fortificazioni di difesa di un Impero. Vengono utilizzati per rendere i Luoghi di un giocatore più difficile da Razziare per gli avversari.

### GETTONI D'ORO

I Gettoni d'Oro rappresentano la moneta dell'Impero. 1 Oro può essere utilizzato al posto di 1 Risorsa qualsiasi (Legno, Pietra, Cibo), ma non vale il viceversa.

- **RISORSE:**  CIBO,  LEGNO,  PIETRA

Cibo, Legno e Pietra sono chiamate genericamente Risorse nel regolamento. I giocatori acquisiscono Risorse nella fase di Produzione, ma anche da Accordi, Razzie e altre azioni. Il Cibo è necessario per stipulare Contratti, mentre Legno e Pietra sono usati come materiali da costruzione per i Luoghi. Le risorse possono anche essere utilizzate per attivare Luoghi Azione.

### ALTRE ICONE:

#### LUOGO

Una carta costruita nell'Impero di un giocatore è chiamato Luogo.

# PANORAMICA DELLE CARTE

## PANORAMICA DELLE CARTE

Ogni carta può essere usata in due o tre differenti modi, a seconda che si tratti di una Carta Comune o di una Carta Fazione. Tutte le carte possono essere costruite come Luoghi nell'Impero di un giocatore, consentendogli l'uso permanente della capacità del Luogo stesso. Le Carte Comuni e le Carte Fazione giapponesi possono essere razziate per ottenere un utilizzo singolo dei beni indicati nell'angolo in alto a destra delle carte. Le Carte Razziate vengono scartate e accumulate nelle rispettive pile degli scarti. Le Carte Fazione possono diventare contratti, dando immediatamente al giocatore un particolare Bene – quello stampato nella parte inferiore della carta - oltre a fornirlo al giocatore nelle future fasi di produzione. I contratti vengono indicati ponendo la carta sotto la Scheda Fazione in modo che solo il campo Contratto sia visibile.



### COLORI (TIPI) DEI LUOGHI:



### INFORMAZIONI DI AFFILIAZIONE

Questo codice indica il mazzo di appartenenza della carta:

BAR - Barbaro, COM - Comune, EGI - Egizio

GIA - Giapponese, ROM - Romano

001, 002, ecc. - Numero della carta

### NUMERO DI COPIE DI UNA PARTICOLARE CARTA NEL GIOCO:

♣ / ♠ / ♥ / ♦ - C'è una sola copia di questa carta nel Mazzo Fazione

♣♣ / ♠♠ / ♥♥ / ♦♦ - Ci sono due copie di questa carta nel Mazzo Fazione

♣♣♣ / ♠♠♠ / ♥♥♥ / ♦♦♦ - Ci sono tre copie di questa carta nel Mazzo Fazione

## ORDINE DI PIAZZAMENTO DEI LUOGHI

Per individuare facilmente tutti i Luoghi di un specifico tipo nella vostra area di gioco e tenerli in ordine, le carte dei Luoghi dovrebbero essere collocate su tre file adiacenti alla scheda fazione. Ogni volta che un giocatore costruisce un Luogo nel suo Impero, deve posizionarlo come segue:

✘ **LUOGHI PRODUZIONE** dovrebbero essere posti nella fila più in alto.

✘ **LUOGHI SPECIALI** dovrebbero essere posti nella fila centrale.

✘ **LUOGHI AZIONE** dovrebbero essere posti nella fila inferiore.

Per distinguere facilmente i Luoghi Comuni e Fazione si raccomanda di collocare i Luoghi Fazione a sinistra della scheda, mentre i Luoghi Comuni a destra di essa.

**NOTA:** posizionare un Luogo nella sezione sbagliata non è un errore e in tale evenienza non è prevista alcuna penalità. Tuttavia, si raccomanda vivamente di attenersi a questo ordine di collocamento dei Luoghi in quanto rende il gioco più veloce e più comprensibile.

LATO SINISTRO:

**LUOGHI FAZIONE**

**CONTRATTI**

LATO DESTRO:

**LUOGHI COMUNI**



# PREPARAZIONE

**NOTA:** Prima della prima partita, le carte devono essere ordinate in base al loro tipo – dividete quindi le Carte Comuni e le Carte Fazione in mazzi separati. Dopo la partita si consiglia di conservare ogni mazzo di carte separatamente per accelerare la preparazione delle partite successive.

Le seguenti regole si riferiscono ad una partita per 2-4 giocatori. Le regole per il gioco in solitario si trovano a pagina 13.

1. Posizionate il tabellone dei punti sul tavolo dove può essere facilmente visto da tutti i giocatori. Ponete il segnalino del turno sullo spazio "1" del conta turni.
2. Mischiate le Carte Comuni e posizionatele a faccia in giù e in modo che siano facilmente raggiungibili da tutti i giocatori.
3. Ogni giocatore sceglie la Fazione con la quale giocare e prende tutti i componenti della fazione scelta. Ciascuna delle quattro Fazioni possiede i seguenti componenti:
  - ✘ Una Scheda Fazione
  - ✘ Un mazzo di 30 Carte Fazione
  - ✘ Un segnalino Fazione

I giocatori piazzano le loro Schede Fazione di fronte a loro, mischiano le Carte Fazione e posizionano il mazzo coperto in prossimità della scheda stessa. Se ci sono meno di 4 giocatori, riponete i rimanenti pezzi nella scatola.

**NOTA:** Il giocatore che sceglie la fazione giapponese deve conoscere le regole speciali di questa fazione, che si possono trovare a pagina 11.

4. Ogni giocatore piazza il suo segnalino Fazione sulla casella "0" del segnapunti.
5. Mettete tutte le risorse, i lavoratori e i gettoni supplementari a portata di mano, creando una riserva generale. Nota: Avrete bisogno di un solo Gettone Difesa per giocatore. Gli altri Gettoni Difesa sono stati inclusi nella confezione per l'utilizzo con future espansioni.
6. Selezionate in modo casuale il primo giocatore e consegnateli il segnalino primo giocatore.
7. All'inizio di una partita ogni giocatore, a cominciare dal primo giocatore, pesca 2 carte dal Mazza Comune e 2 carte dal proprio Mazza Fazione. Queste quattro carte costituiranno la mano di partenza del giocatore.

## ORA SIETE PRONTI A GIOCARE!

Per le prime partite, si consiglia di iniziare con una partita a 2 giocatori usando le fazioni dei Romani e dei Barbari, essendo quelle più facili da giocare. Le Fazioni Egizia e Giapponese hanno carte con abilità più complesse e giocarle potrebbe essere più impegnativo per i giocatori meno esperti.



# ORDINE DEL TURNO

Il gioco è composto da 5 turni, ciascuno suddiviso nelle seguenti quattro fasi:

- 1. FASE DI ESPLORAZIONE**  
I giocatori acquisiscono nuove carte.
- 2. FASE DI PRODUZIONE**  
I giocatori ricevono le Risorse, i Lavoratori, i Gettoni Razzia, e tutto ciò che viene prodotto dalla loro Fazione.
- 3. FASE DELLE AZIONI**  
La fase principale del turno. I giocatori usano le loro carte, le Risorse, i Lavoratori, ecc. per effettuare azioni al fine di espandere il proprio Impero e ottenere Punti Vittoria.
- 4. FASE DI PULIZIA**  
I giocatori scartano tutte le Risorse, i Lavoratori, i Gettoni d'Oro, oltre a tutti i gettoni utilizzati ed inutilizzati.

In ogni turno, le fasi vengono eseguite nello stesso ordine. L'esatta descrizione di ciascuna fase è presentata nel prossimo capitolo.

## FASE DI ESPLORAZIONE

In questa fase, ogni giocatore acquisisce 3 nuove carte e le aggiunge alla propria mano.

**PER ESEGUIRE LA FASE DI ESPLORAZIONE, SEGUITE QUESTI PASSI:**

1. Pescate la prima carta del vostro Mazzo Fazione e aggiungetela alla vostra mano.
2. Pescate dal Mazzo Comune un numero di carte pari al numero di giocatori più 1 (ovvero 4 carte in una partita a 3 giocatori) e posizionatele a faccia in su al centro dell'area di gioco. I giocatori sono ora pronti a selezionare le carte. Partendo dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore seleziona una carta tra quelle scoperte. La carta rimanente viene scartata senza alcun effetto.
3. Estraiete nuovamente dal Mazzo Comune un numero di carte pari al numero di giocatori più 1 e mettetele a faccia in su nel centro dell'area di gioco. In questo secondo turno di selezione inizia l'ultimo giocatore, e procedendo in senso antiorario ogni giocatore seleziona una carta tra quelle scoperte. Anche in questo caso la carta rimanente viene scartata senza alcun effetto.

Non c'è limite al numero di carte che un giocatore può avere in mano.

Le carte in mano sono sempre tenute segrete agli altri giocatori.

## FASE DI PRODUZIONE

In questa fase, i giocatori acquisiscono i Beni disponibili nel gioco (Risorse, Lavoratori, gettoni, carte, PV, ecc.). Durante la Fase di Produzione, i giocatori possono raccogliere Beni da 3 diverse fonti:

- ✖ **SCHEDA FAZIONE** – questa è la produzione di base della Fazione e fornisce al giocatore un determinato numero di Lavoratori, Risorse e gettoni specifici per ogni Fazione.
- ✖ **CONTRATTI** (potete trovare maggiori informazioni sul come ottenere un Contratto a pagina 9) - ogni Contratto siglato fornisce al giocatore 1 Bene specifico.
- ✖ **LUOGHI PRODUZIONE** (potete trovare maggiori informazioni sui tipi di Luoghi a pagina 8) – ciascun Luogo Produzione ha la propria abilità e produce un numero e un tipo specifico di Beni.

I giocatori eseguono la Fase di Produzione, cominciando dal primo giocatore e proseguendo in senso orario. Ogni giocatore controlla la propria Scheda Fazione, i Contratti e i Luoghi Produzione per determinare il numero e il tipo di Beni da raccogliere.

I Beni vengono raccolti nel seguente modo:

- ✖ Le **CARTE** devono essere pescate o dal Mazzo Comune o dal Mazzo della propria Fazione (a scelta del giocatore), salvo diversa indicazione.
- ✖ I **PV** vengono registrati spostando il segnalino Fazione sul tracciato segnapunti.
- ✖ Tutti gli altri **BENI** vengono presi dai giocatori dalla riserva comune e messi nella propria riserva personale.

**NOTA 1:** Nel primo turno i giocatori raccolgono solamente i Beni forniti dalla loro Scheda Fazione, dato che nel loro Impero non sono ancora presenti né Contratti, né Luoghi Produzione.

**NOTA 2:** Risorse, lavoratori e gettoni che i giocatori ottengono in Fase di Produzione possono essere spesi solo nel turno corrente. Tutti i Beni non utilizzati (tranne i Punti Vittoria e le carte) devono essere scartati alla fine del round (maggiori informazioni sulla Fase di Pulizia alla pagina seguente).



## ESEMPIO DI FASE DI PRODUZIONE

Andrea sta giocando con la fazione Giapponese. La sua Scheda Fazione gli fornisce 4 Lavoratori, 1 Legno, 1 Gettone Razzia e 1 Gettone Difesa. Possiede 2 Contratti - uno per 1 Lavoratore e uno per 1 Oro. Inoltre possiede anche due Luoghi Produzione: Campi del Signore e Armaiolo. L'Armaiolo produce 1 Gettone Razzia e i Campi del Signore consegnano ad Andrea 1 Cibo per ciascun Luogo rosso presente nel proprio Impero, nel suo caso quindi 1 Cibo. In totale, pertanto, Andrea riceve 5 Lavoratori, 1 Legno, 2 Gettoni Razzia, 1 Gettone Difesa, 1 Oro e 1 Cibo.

# ORDINE DEL TURNO

## FASE DELLE AZIONI

Questa è la fase principale di gioco, dove i giocatori effettuano le loro azioni per costruire o Razziare Luoghi, fare Contratti, utilizzare Luoghi Azione e scambiare Lavoratori per Risorse e carte.

A partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore esegue un'azione alla volta. Il giocatore può intraprendere una qualsiasi delle azioni disponibili, oppure passare.

### AZIONI DISPONIBILI:

- ✘ **COSTRUIRE UN LUOGO**
- ✘ **FARE UN CONTRATTO**
- ✘ **FARE UNA RAZZIA**
- ✘ **ATTIVARE UN LUOGO AZIONE**
- ✘ **SPENDERE 2 LAVORATORI PER OTTENERE 1 RISORSA O 1 CARTA DA UN MAZZO (FAZIONE O COMUNE)**

Tutte le azioni sono descritte in dettaglio in un capitolo a parte (vedi le pagine 8-10).

Una volta che un giocatore nella propria Fase delle Azioni decide di passare, non può più eseguire alcuna altra Azione nel turno corrente. Inoltre, non può essere bersaglio di Azioni di altri giocatori. Pertanto, i Luoghi di un giocatore che ha passato non possono essere bersaglio di una Razzia.

Non vi è alcun limite al numero, tipo o ordine delle azioni che un giocatore può compiere durante la Fase delle Azioni, purché ne esegua una sola alla volta.

La Fase delle Azioni si conclude quando tutti i giocatori hanno passato.

## FASE DI PULIZIA

**NOTA:** Non eseguite la Fase di Pulizia nel turno finale. I Beni rimasti verranno utilizzati per dirimere le situazioni di parità.

In questa fase:

1. I giocatori possono usare le abilità di immagazzinamento (utilizzando carte che forniscono capacità di stoccaggio, o l'area di stoccaggio presente sulla Scheda Fazione) per salvare alcuni dei propri Beni per il turno successivo.
2. I giocatori scartano tutte le Risorse, i Lavoratori e i segnalini (Gettoni Difesa, Gettoni Razzia, Beni utilizzati per attivare Luoghi Azione, e tutti gli altri Beni rimanenti) che non sono riusciti ad immagazzinare.
3. **NOTA:** le carte in mano non vengono mai scartate alla fine del round.
3. Passate il segnalino del Primo giocatore al giocatore successivo in senso orario.
4. Spostate il segnalino del turno di gioco alla successiva casella sulla traccia dei Turni.
5. Iniziate un nuovo turno

### ESEMPIO DI FASE DI PULIZIA

Andrea sta giocando con la fazione Giapponese. Durante il turno ha attivato due dei suoi Luoghi Azione: le Bancarelle (utilizzando 1 Cibo) e il Casinò (con 1 Lavoratore). Dopo aver passato, gli sono rimasti ancora 2 Cibi e 1 Lavoratore.

I Giapponesi possono immagazzinare un numero qualsiasi di Cibo, così Andrea salva 2 Cibi sulla propria Scheda Fazione e scarta l'ultimo Lavoratore insieme ai Beni che aveva posto sulle carte per attivare le loro abilità.



### GETTONI DIFESA

Durante la Fase di Produzione ogni Fazione guadagna 1 Gettone Difesa.

Durante la Fase delle Azioni, in qualsiasi momento in cui può agire, un giocatore può collocare il Gettone Difesa su uno dei Luoghi Comuni del proprio Impero per proteggerlo. Questa mossa non conta come azione.

Il gettone Difesa protegge la carta su cui è collocato - incrementa di 1 il numero di Gettoni Razzia necessari ad un nemico per Razziare quel Luogo. Una volta posizionato, il Gettone Difesa non può più essere spostato su un altro Luogo. Quando il Luogo viene Razziato, il Gettone Difesa ritorna nella riserva comune.

Tutti i Gettoni Difesa (quelli non utilizzati e quelli posizionati sui Luoghi) vengono scartati con tutti gli altri gettoni e segnalini alla fine del turno nella Fase di Pulizia.

## FINE DEL GIOCO

Il gioco dura 5 turni. Dopo il quinto turno ogni giocatore calcola il proprio punteggio finale.

I Punti Vittoria vengono accumulati dai giocatori durante il gioco. Per calcolare il punteggio finale, ogni giocatore deve aggiungere il valore dei Punti Vittoria dei Luoghi presenti nel proprio Impero al proprio punteggio presente sul segnapunti:

- ✘ Ogni **LUOGO COMUNE** vale **1 PV**
- ✘ Ogni **LUOGO FAZIONE** vale **2 PV**

**NOTA:** alcuni Luoghi Speciali Giapponesi (come l'Altare o il Cancellò) forniscono al giocatore PV aggiuntivi alla fine del gioco.

Il giocatore con il maggior numero di PV è il vincitore.

### SPAREGGI

In caso di parità, il giocatore con il maggior numero di Lavoratori e Risorse inutilizzati è il vincitore. Se i giocatori sono ancora in parità, il vincitore è il giocatore con il maggior numero di carte rimaste in mano. Se c'è ancora un pareggio, i giocatori condivideranno la vittoria.

## COSTRUIRE UN LUOGO

Questa azione permette al giocatore di posizionare le Carte Comuni o le Carte Fazione dalla propria mano nell'area di gioco per espandere il proprio Impero.

### PER COSTRUIRE UN LUOGO UN GIOCATORE DEVE:

1. Scegliere dalla propria mano la carta che vuole costruire.
2. Pagare il costo di costruzione raffigurato in alto a sinistra sulla carta, utilizzando i Beni provenienti della sua scorta personale.
3. Posizionare la carta nel suo Impero seguendo l'ordine di collocamento dei Luoghi.

**NOTA 1:** Quando si costruisce un Luogo Produzione, si guadagnano immediatamente i benefici che il Luogo fornisce.

**NOTA 2:** Alcuni Luoghi hanno uno speciale bonus che concede al giocatore Beni una tantum (ovvero una sola volta) quando il Luogo viene costruito.

**NOTE 3:** Se un Luogo Produzione possiede anche un Bonus Costruzione, ottenete entrambi i benefici quando lo costruite.

### COSTI DI COSTRUZIONE

Per costruire un Luogo Comune, un giocatore deve solo scartare determinate Risorse come Legno e Pietra. Ad esempio, per costruire la Legnaia, il giocatore deve scartare 2 Legni e 1 Pietra.

Per costruire un Luogo Fazione, può essere necessario avere un altro Luogo già presente nel proprio Impero.

Molti Luoghi Fazione richiedono al giocatore di scartare un Luogo già costruito (Comune o Fazione) nel proprio Impero. Questo è in aggiunta al costo in altre Risorse raffigurato sul Luogo Fazione.

Solo dopo aver pagato il costo, il giocatore può inserire la carta nel suo Impero seguendo sempre l'ordine di collocamento dei Luoghi.

Ad esempio, per costruire la Cappella oscura il giocatore Barbaro deve scartare un Luogo precedentemente costruito nella sua area di gioco, insieme ad 1 Legno e 2 Pietre.

**NOTA 1:** Per costruire un Luogo Fazione, un giocatore può scartare anche una carta Fondazione (maggiori dettagli sulle Razzie a pagina 9) invece di un Luogo.

**NOTA 2:** Per costruire un Luogo Fazione, un giocatore può scartare una Luogo Azione che è stato già attivato nel turno corrente. I Beni utilizzati per attivare l'azione vengono anch'essi scartati.

**NOTA 3:** Se vi sono gettoni o segnalini posizionati sulla carta che viene scartata (ad esempio Gettoni Difesa, Samurai), anche questi vengono scartati.

### ABILITÀ DEI LUOGHI

Sulla base delle loro caratteristiche, sia i Luoghi Comuni che quelli Fazione si dividono in tre gruppi:

- ✘ **LUOGHI PRODUZIONE** - queste carte danno al giocatore specifici Beni (Risorse, Lavoratori, carte, gettoni, PV), indicati nell'area delle abilità della carta. I Beni si guadagnano non appena questo Luogo viene costruito e durante ogni Fase di Produzione dei turni successivi.
- ✘ **LUOGHI SPECIALI** - queste carte possono avere diverse abilità speciali descritte sulla carta. Sono attive durante l'intero turno del possessore, o comunque gli forniscono Beni in seguito a determinate azioni o condizioni che si verificano.
- ✘ **LUOGHI AZIONE** - per utilizzare le abilità di questi Luoghi, un giocatore deve piazzare un suo Lavoratore, o altre Risorse, sulla carta stessa.

**NOTE:** diversi Luoghi hanno anche un Bonus di Costruzione che è semplicemente un'ulteriore abilità una tantum (una sola volta) che non ha impatto sul posizionamento della carta (vedi pag 4 per il posizionamento dei Luoghi).

### ESEMPIO DI COSTRUZIONE DI UN LUOGO

Paolo sta giocando con i Barbari e vuole costruire una delle sue carte Fazione, la Sentinella. Scarta 2 Legni e il Mulino, uno dei Luoghi presenti nel suo Impero. La Sentinella è Luogo di Produzione, così egli pone la carta nella fila più in alto delle carte del suo Impero. Guadagna immediatamente anche 1 Gettone Razzia e 1 Lavoratore, dal momento che i Luoghi di Produzione producono immediatamente i loro Beni quando vengono costruiti.



## FARE UN CONTRATTO

Questa azione permette al giocatore di stipulare un Contratto con una Carta Fazione presente nella propria mano.

**NOTA:** Un giocatore non può fare un Contratto con una Carta Comune

Ogni Carta Fazione ha un campo Contratto che indica il tipo di Bene (Risorsa, Lavoratore, carta, ecc.) che fornisce. I Contratti forniscono il beneficio al giocatore immediatamente dopo aver eseguito l'azione e durante la Fase di Produzione di ciascun turno successivo.

### PER FARE UN CONTRATTO, UN GIOCATORE DEVE:

1. Scegliere una Carta Fazione dalla propria mano.
2. Scartare 1 Cibo.
3. Posizionare la carta sotto la parte superiore della propria Scheda Fazione. La carta deve essere posta in modo tale che solo il campo Contratto della carta sia visibile.
4. Ottenere immediatamente il Bene che il Contratto fornisce.

Non vi è alcun limite al numero di Contratti che un giocatore può avere.

### ESEMPIO DI CONTRATTO

Paolo sta giocando con i Barbari e vuole fare un Contratto con la Sentinella. Scarta 1 Cibo e piazza la carta sotto la sua propria Scheda, in modo che solo il campo Contratto, con il Lavoratore in questo caso, sia visibile. Prende subito 1 Lavoratore dalla riserva comune, dal momento che fare un Contratto fornisce immediatamente il Bene al giocatore.



### TRASFORMARE UN LUOGO IN FONDAZIONE

Quando il Luogo di un giocatore viene Razziato e si trasforma in una Fondazione, la carta viene girata a faccia in giù e il giocatore riceve 1 Legno dalla riserva comune. La carta Fondazione può essere utilizzata soltanto per costruire un nuovo Luogo (vedere l'azione Costruire un Luogo). Quando un giocatore decide di costruire un Luogo Fazione sopra ad una Fondazione, egli scarta semplicemente la carta Fondazione.



## RAZZIA

Questa azione permette al giocatore di Razziare una Carta Comune dalla propria mano o un Luogo Comune di un avversario per guadagnare immediatamente alcuni Beni. Un giocatore può utilizzare questa azione solamente se possiede dei Gettoni Razzia.

### PER RAZZIARE UNA CARTA COMUNE DALLA PROPRIA MANO:

1. Selezionare una Carta Comune dalla propria mano.
2. Scartare 1 Gettone Razzia.
3. Prendere dalla riserva generale i Beni raffigurati nel campo Razzia della carta.
4. Scartare la carta.

**NOTA:** Il giocatore della fazione Giapponese può Razziare anche un Luogo Fazione dalla propria mano, dato che le Carte Fazione giapponesi hanno un campo Razzia.

### ESEMPIO DI RAZZIA DI UNA CARTA IN MANO

Paolo vuole Razziare una delle carte che ha in mano. Ha bisogno di Legno, così sceglie la Legnaia e scarta la carta insieme a 1 Gettone Razzia. Come risultato, Paolo riceverà 2 Legni dalla riserva generale.



### PER RAZZIARE UN LUOGO DI UN AVVERSARIO:

1. Scegliere un nemico e uno qualsiasi dei Luoghi Comuni del suo Impero.
2. Scartare 2 Gettoni Razzia.
3. Prendere dalla riserva generale i Beni raffigurati nel campo Razzia della carta.
4. Trasformare il Luogo Razziato in una Fondazione.

**NOTE:** I Luoghi Fazione non possono essere Razziati, con l'eccezione di quelli Giapponesi. Le carte giapponesi posseggono infatti un campo Razzia, e quindi possono essere Razziate da un altro giocatore. I Luoghi Fazione giapponesi non sono trasformati in una Fondazione, ma vengono scartati.

### ESEMPIO DI RAZZIA DI UN LUOGO AVVERSARIO

Paolo vuole Razziare uno dei Luoghi di Andrea. Sceglie di attaccare l'Armaiolo, così scarta 2 Gettoni Razzia. Come risultato, Paolo riceve 1 Pietra dalla riserva generale e aggiorna il suo punteggio con l'aggiunta di 1 PV. Andrea gira la carta Armaiolo a faccia in giù (si trasforma in una Fondazione) e guadagna 1 Legno dalla riserva generale.

## ATTIVARE UN LUOGO AZIONE

Questa azione consente di utilizzare la capacità di un Luogo Azione del proprio Impero.

Un giocatore può utilizzare questa azione solamente se ha qualche Luogo Azione presente nel proprio Impero. Questi Luoghi permettono al giocatore di scambiare Lavoratori e/o altri Beni per carte, Risorse, Punti Vittoria, ecc..

### PER ATTIVARE UN LUOGO, UN GIOCATORE DEVE:

1. Scegliere il Luogo Azione del proprio Impero, e quindi l'Azione che vuole attivare.
2. Pagare i Beni richiesti, mettendoli sul Luogo. Questi rimangono sulla carta fino alla fine del turno per indicare che l'azione di questo Luogo è già stata utilizzata nel turno stesso. Un Luogo Azione può essere usato solo una volta per turno, salvo diversamente indicato sulla carta.
3. Utilizzare l'azione della carta.

Un giocatore può attivare un determinato Luogo soltanto una volta per turno a meno che non sia diversamente specificato sulla carta.

**NOTA:** posizionate i Beni utilizzati per attivare l'azione nella parte inferiore della carta nella sezione di abilità, mentre tutti gli altri segnalini (gettoni Difesa, gettoni Egizi, ecc.) dovrebbero essere giocati sulla parte superiore della carta, sull'immagine del Luogo.

Se un giocatore ha un Luogo Azione che può essere attivato due volte, può scegliere se usare le due attivazioni contemporaneamente come un'unica azione, oppure se attivarlo separatamente due volte in momenti diversi.

**NOTA:** i Punti Vittoria forniti dall'abilità di una carta vengono immediatamente riportati sul segnapunti; tutti gli altri beni vengono presi dalla riserva generale.

### ESEMPI DI UTILIZZO DI UN LUOGO AZIONE

Paolo ha tre Luoghi Azione nel proprio Impero: 2 Comuni, la Gilda dei Costruttori e il Castello, e 1 della fazione Barbaro, i Sabotatori. In primo luogo, usa i Sabotatori: pone uno dei suoi Lavoratori sulla carta e prende 1 Pietra dal suo avversario Andrea. Durante un'azione successiva usa la Gilda dei Muratori, pagando 1 Lavoratore e 2 Pietre, e li mette sulla carta. In cambio guadagna 3 Punti Vittoria, e modifica il suo punteggio sul segnapunti. Nella sua successiva azione, Paolo utilizza il Castello: pone 1 Lavoratore sulla carta e pesca una carta, scegliendo di attingere dal suo Mazza Fazione.



## SPENDERE LAVORATORI PER OTTENERE RISORSE O CARTE

Questa azione permette al giocatore di scambiare 2 Lavoratori per 1 Risorsa a sua scelta o per 1 Carta Comune o Fazione.

### PER ESEGUIRE QUESTA AZIONE UN GIOCATORE DEVE:

1. Scartare 2 dei suoi Lavoratori.
2. Prendere 1 Risorsa del tipo scelto (Legno, Pietra o Cibo) dalla riserva generale o pescare una carta dal suo Mazza Fazione o dal Mazza Comune.

In una sola azione un giocatore può scartare più coppie di Lavoratori per prendere 1 Risorsa o 1 carta per ogni coppia di Lavoratori.

### ESEMPIO DI SPESA DI LAVORATORI

Paolo scarta 8 Lavoratori, prende 1 Legno e pesca 2 Carte Comuni e 1 Carta Fazione.



**NOTA:** Un promemoria di questa azione è presente in fondo alla Scheda Fazione.

## CHIARIMENTI GENERALI

- ✘ Ogni volta che un Luogo fornisce PV, aggiornate immediatamente il vostro punteggio sul segnapunti.
- ✘ I Gettoni d'Oro possono essere usati al posto di qualsiasi Risorsa (Legno, Pietra, Cibo), ma non vale il contrario. I Gettoni d'Oro non possono essere scambiati per segnalini di Risorse, ad esempio per poterli immagazzinare.
- ✘ Ogni volta che si ricevono Risorse, Lavoratori o gettoni, questi devono essere prelevati dalla riserva generale, salvo diversa indicazione.
- ✘ Ogni volta che si scartano Risorse, Lavoratori o gettoni, questi vanno aggiunti alla riserva generale, salvo diversa indicazione.
- ✘ Le risorse, i lavoratori e i gettoni presenti nella riserva di un giocatore devono essere visibili a tutti gli avversari.
- ✘ Ogni volta che occorre pescare una carta, è possibile prelevarla dal Mazza Comune o da quello Fazione, se non diversamente specificato.
- ✘ Ogni tipo di carta deve essere scartata nella rispettiva pila degli scarti.
- ✘ Se mai ci si ritrovasse a corto di carte nel Mazza COMUNE potrete rimescolare l'appropriata pila degli scarti per rigenerare un nuovo mazzo. Le Carte Fazione scartate non vengono mai rimescolate.
- ✘ Una volta che un giocatore decide di passare nella Fase delle Azioni, non può essere più bersaglio di nessuna Azione da parte degli altri giocatori.
- ✘ Le regole sulle carte hanno sempre la precedenza sulle regole generali.

# CARTE E FAZIONI NEL DETTAGLIO

## CHIARIMENTI GENERALI

### CARATTERISTICA: OGNI VOLTA CHE COSTRUISCI...

Ogni volta che un giocatore costruisce un Luogo Speciale che produce Beni per la costruzione di un certo tipo di Luogo, il Luogo stesso conta ai fini dell'abilità della carta stessa.

### BONUS DI PRODUZIONE/COSTRUZIONE: 1 BENE PER UN COLORE DI

Ogni volta che un Luogo fornisce Beni in base al numero di Luoghi di un certo colore presente, il Luogo stesso (se il colore corrisponde) viene considerato ai fini del conteggio del numero di Beni che fornisce.

## I GIAPPONESI

La fazione Giapponese è diversa dagli altri imperi del gioco base. Le Carte Fazione giapponesi sono uniche in quanto possiedono il campo Razzia, e possono quindi essere Razziate. Se Razziate, i Luoghi Fazione giapponesi non sono trasformati in Fondazioni, ma devono essere scartati. Il giocatore giapponese può anche usare i propri Lavoratori come Samurai per proteggere i propri Luoghi Fazione.

### SCHIERARE I SAMURAI

Nella Fase delle Azioni, in qualsiasi momento in cui può agire, il giocatore giapponese può schierare un numero qualsiasi di suoi Lavoratori di fronte ai Luoghi Fazione del suo Impero a protezione di essi (questa mossa non conta come un'azione). Tali lavoratori sono chiamati Samurai. Nessun Luogo Fazione giapponese può mai possedere più di 1 Samurai.

**NOTA:** I Samurai possono proteggere un Luogo Fazione che non può essere normalmente Razziato (Altare, Cancellato).

Ogni Samurai protegge la carta a cui è assegnato e non può essere spostato o utilizzato per qualsiasi altro scopo. I Samurai non vengono scartati alla fine del turno nella Fase di Pulizia.

Ogni Samurai aumenta di 1 il numero di Gettoni Razzia necessari perché un nemico compia Razzia del Luogo che esso difende. Quando il Luogo viene Razziato il Samurai torna nella riserva generale.



### PER RAZZIARE



### ESEMPIO DI UTILIZZO DI UN SAMURAI

Il giocatore giapponese schiera uno dei suoi Lavoratori come Samurai per proteggere un Luogo. Il nemico deve ora utilizzare 3 Gettoni Razzia per poterlo Razziare. Un avversario decide di Razziare la posizione protetta dal Samurai, pagando 3 Gettoni Razzia. Il Samurai viene quindi rimesso nella riserva generale e il Luogo viene scartato.

## GLI EGIZI

### CHIARIMENTI SULLE CARTE

**Deserto** – Questo Luogo non ha costo di costruzione. È quindi possibile costruirlo gratuitamente, ma richiede comunque l'utilizzo di un'azione di costruzione.

**NOTA:** Seguendo le regole, quando attivate un Luogo Azione dovreste posizionarvi sopra i Beni spesi, ma coprire un Luogo con un'altra carta non sarebbe molto utile, per cui vi consigliamo di posizionare invece un Lavoratore preso dalla riserva generale per segnalare l'utilizzo di quella carta.

**Costruttore di carri** – La sua azione permette di Razziare qualsiasi posizione nemica senza spendere Gettoni Razzia aggiuntivi (solo quello utilizzato per attivare l'azione). È anche possibile razziare un Luogo protetto da un Samurai o da un Gettone Difesa.

**Oasi** – Se un avversario spende più coppie di Lavoratori in una sola volta, si riceve 1 Lavoratore per ogni coppia spesa.

**Tempio** – La sua azione non è considerata una Razzia. Essa consente di posizionare immediatamente nel proprio Impero una carta dalla propria mano come Fondazione. Si riceve anche 1 Pietra (invece di 1 Legno) per aver trasformato la carta Luogo in una Fondazione.

**Sfinge** – La sua Caratteristica è attiva anche durante la Fase di Produzione.

**Tempio di Ra** – Un Luogo catturato non può essere scartato per costruire altri Luoghi da nessuno dei due giocatori (l'Egizio e il proprietario del Luogo catturato). I limiti di attivazione rimangono validi: se si cattura un Luogo nemico che era già stato attivato dal suo possessore il massimo numero di volte, non è possibile attivarlo a propria volta. Il Tempio di Ra utilizza uno speciale Gettone Egiziano per contrassegnare il Luogo catturato. Utilizzate un Lavoratore preso dalla riserva generale per indicare che l'azione è stata eseguita.

Quando un Luogo catturato viene Razziato da un altro giocatore e trasformato in una Fondazione, il giocatore che comanda gli Egiziani riceve 1 Legno e riceve indietro anche il gettone Egiziano. La Fondazione appartiene al giocatore originale.

## I ROMANI

### CHIARIMENTI SULLE CARTE

**Genieri** – La loro Azione consente di rimuovere completamente un Luogo nemico scartandolo dall'Impero di un altro giocatore. Non viene considerata al pari di una Razzia.

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

**Spie** – La loro Azione non è trattata come fare un Contratto. Quando si attiva la loro Azione e si sceglie il giocatore che comanda la Fazione Giapponese che ha Contratti con Luoghi avversari (grazie alla carta Rotta commerciale), non si può togliere uno di questi Contratti: infatti è possibile scegliere come bersaglio di questa carta solo un Contratto che si trova sotto la Scheda di una fazione nemica.

**Magazzini** – Se si perde questo Luogo (ad esempio se viene scartato dall'Impero per costruire un altro Luogo Fazione o se viene distrutto da una Guarnigione), le Risorse che ha permesso di immagazzinare non sono immediatamente perse, ma vengono aggiunte alla riserva personale. Possono essere ancora usate fino alla Fase di Pulizia del turno corrente.

## I BARBARI

### CHIARIMENTI SULLE CARTE

**Sabotatori** – La loro Azione permette di prendere 1 Risorsa dalla riserva di un giocatore (non si può prendere una Risorsa del giocatore già spesa per attivare un Luogo) e piazzarla nella propria riserva.

**Cappella oscura** – Quando il giocatore vuole razziare un Luogo nemico protetto da un Samurai o da un Gettone Difesa, deve utilizzare più Gettoni Razzia per attivare l'Azione di questa carta.

**Banda** – Quando si attiva la sua Azione non viene Razziato un Luogo nemico, ma si prende dalla riserva generale uno dei Beni (a scelta) raffigurati nel campo Razzia della carta.

**Incursione** – Quando si trasforma un Luogo in una Fondazione, si riceve 1 Legno come dall'azione normale.

## CHIARIMENTI SULLE CARTE

**Guarnigione** – La sua azione permette di scartare un Luogo, rimuovendolo completamente dall'Impero di un altro giocatore. Non viene considerata come una Razzia.

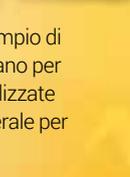
**Cancellato** – Se si decide di piazzare una qualsiasi carta sotto il Cancellato, non è possibile riprendere successivamente questa carta nella propria mano. Non rimuovete le carte poste sotto questo Luogo nella Fase di Pulizia. Queste carte rimangono fino alla fine del gioco. Il Cancellato non può essere Razziato.

**Negoziatore** – Quando si attiva la sua Azione si prende immediatamente uno dei propri Contratti (presenti sotto la propria Scheda Fazione) e lo si costruisce come Luogo. Si deve pagare il costo di costruzione del Luogo, ma non occorre scartare un Luogo del proprio Impero, nel caso fosse richiesto dalla carta. È anche possibile costruire un Luogo Fazione che non includa un Luogo nel costo di costruzione. Se si dispone di Contratti con luoghi di un avversario (grazie alla carta Rotta commerciale), non si potranno scegliere queste carte quando si attiva questa Azione.

**Ninja** – Il Bonus fornisce 2 Samurai. Se si possiede solo 1 Luogo Fazione in cui posizionare un Samurai, l'altro è perso.

**Altare** – Nella Fase di Pulizia, non rimuovete le Risorse aggiunte a questo Luogo. Queste risorse restano sulla carta fino alla fine del gioco. L'Altare non può essere Razziato.

**Rotta commerciale** – Se si perde questo Luogo (ad esempio è razziato da un nemico), i Contratti che sono stati realizzati per mezzo di questa carta rimangono in gioco.



**Missione** – Ogni carta che si pesca grazie a questa Azione può essere o una Carta Comune o Carta Fazione.

**Predoni** – Quando si attiva la loro Azione e si sceglie il giocatore Giapponese che ha Contratti con Luoghi avversari (grazie alla carta Rotta commerciale), è possibile annullare tale Contratto invece di scartare un Contratto che si trova sotto la Scheda Fazione di un nemico.



## COMUNI

### CHIARIMENTI SULLE CARTE

**Rovine** – Questo Luogo non ha costo di costruzione. È quindi possibile costruirlo gratuitamente, ma richiede l'utilizzo di un'azione di costruzione. La carta Rovine non ha alcun tipo (colore), né può essere Razziata.



**Coloni** – Quando si attiva la loro Azione, si costruisce immediatamente un Luogo Fazione. Occorre pagare il costo di costruzione del Luogo, ma non si deve scartare un Luogo del proprio Impero, qualora indicato nel costo di costruzione.



**Messo imperiale** – Se si sta giocando con i Giapponesi e si dispone di Contratti con Luoghi nemici (grazie alla carta Rotta commerciale), è possibile scegliere anche uno di questi Contratti quando si attiva l'Azione di questo Luogo.



**Leggeseatica** – Se si sta giocando con i Giapponesi e si dispone di Contratti con Luoghi nemici (grazie alla carta Rotta commerciale), invece di scartare un Contratto presente sotto la propria Scheda Fazione è possibile annullare anche uno di questi Contratti quando si attiva l'Azione di questo Luogo.



**Portatori** – Quando si utilizza l'Azione di questo Luogo è possibile scegliere sia un Luogo Comune sia una Fazione.



## FASE DI ESPLORAZIONE ALTERNATIVA

Ogni giocatore pesca la prima carta dal proprio Mazza Fazione e la aggiunge alla propria mano. Quindi i giocatori dispongono le carte della propria mano a faccia in giù di fronte a sé e ognuno pesca 3 Carte Comuni. Ogni giocatore sceglie una delle 3 carte pescate e la aggiunge alla sua pila di carte a faccia in giù. Dopo che ognuno ha scelto una carta in questo modo, i giocatori passano le restanti due carte al giocatore alla propria destra. Ora ogni giocatore sceglie una carta tra queste due, la aggiunge alla sua mano di carte a faccia in giù e scarta l'ultima. Infine i giocatori recuperano le carte a faccia in giù davanti a loro e queste carte diventano la loro mano di gioco.

**NOTA:** È possibile controllare le carte nella propria pila di carte a faccia in giù in qualsiasi momento, l'operazione serve a non confondersi tra le carte appena pescate e quelle precedentemente presenti nella propria mano.

## FASE DI ESPLORAZIONE AVANZATA

Pescate le prime 5 carte dal Mazza Comune e ponetele a faccia in su nel centro dell'area di gioco. I giocatori sono ora pronti per scegliere le carte. Partendo dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore seleziona 1 carta da quelle rivelate fino a che tutti i giocatori hanno selezionato 2 Carte Comuni, secondo le regole di seguito indicate.

**A)** In una partita a 2 giocatori, prendete le carte come segue:

- ✘ In senso orario, il giocatore sceglie una carta, a partire dal primo giocatore.
- ✘ L'ultima carta viene scartata senza ulteriore effetto.

**B)** In una partita a 3 o 4 giocatori, prendete le carte come segue:

- ✘ Il primo giocatore sceglie una carta tra le 5 carte scoperte.
- ✘ Quindi ogni altro giocatore, in senso orario, sceglie una carta tra le 4 carte rimaste.

**NOTA:** pescate immediatamente e rivelate una nuova carta per il terzo e quarto giocatore in modo che ci siano sempre almeno quattro carte tra cui scegliere. In questo modo

dopo che l'ultimo giocatore ha scelto una carta, dovrebbero rimanere solo 3 carte per la successiva tornata di selezione.

- ✘ Dopo che ogni giocatore ha pescato 1 carta, il primo giocatore sceglie una seconda carta tra le tre carte rimanenti.
- ✘ Poi tutti gli altri giocatori, in senso orario, scelgono una carta tra 3, rivelando ogni volta una nuova carta affinché tutti, ad eccezione dell'ultimo giocatore abbiano sempre tre carte tra cui scegliere.
- ✘ L'ultimo giocatore sceglierà una carta tra le ultime 2 carte rimanenti.
- ✘ L'ultima carta viene scartata senza alcun effetto.

## ESEMPIO DI ESPLORAZIONE AVANZATA IN UNA PARTITA A 3 GIOCATORI

In una partita a 3 giocatori il primo giocatore sceglie la sua prima carta tra 5, e il secondo giocatore sceglie tra 4. Dopo aver aggiunto una carta dal mazzo, il terzo giocatore potrà scegliere anch'egli tra 4 carte. Ora il primo giocatore sceglie la sua seconda carta tra le rimanenti 3 carte, proprio come il secondo giocatore, dopo che ne è stata aggiunta una dal mazzo. Il terzo giocatore (l'ultimo in questo caso) sceglie tra le ultime 2 carte, scartando la carta rimanente.

## VARIANTE PACIFICA

Per i giocatori che non amano l'interazione aggressiva nei giochi, c'è anche una variante pacifica. Utilizzate le regole standard con le seguenti modifiche:

- ✘ Nel primo passo della Fase di Esplorazione, ciascun giocatore non solo pesca 1 Carta Fazione, ma anche 1 Carta Comune prima di continuare nella fase di selezione tra le carte scoperte.
- ✘ Durante il gioco, i giocatori non possono Razziare i luoghi avversari, ma solo le carte presenti nelle proprie mani.
- ✘ È consentito fare Razzie solo quando un'abilità indicata su una carta permette ai giocatori di Razziare luoghi nemici.

## REGOLE PER COSTRUIRE UN MAZZO FAZIONE

In futuro, quando acquisterete espansioni per questo gioco, sarete in grado di costruire Mazze Fazione con carte di vostra scelta. Ogni mazzo Fazione deve essere composto da 30 carte così suddivise: 3 copie di 3 carte, 2 copie di 6 carte, e 9 carte singole. Su ogni carta è indicato il numero di copie che esistono di una certa carta. È necessario includere tutte le copie, quindi se si vuole aggiungere una nuova carta al proprio mazzo che, per esempio, è disponibile in 3 copie, è necessario rimuovere dal mazzo tutte e 3 le copie di una delle carte già presenti.

# PARTITA IN SOLITARIO

## ORDINE DEI TURNI

Nel gioco in solitario si gioca contro un giocatore virtuale.

### IL GIOCATORE VIRTUALE:

- ✘ Non appartiene ad alcuna Fazione.
- ✘ Non prende alcuna Scheda Fazione.
- ✘ Non riceve alcun Bene.
- ✘ Non possiede alcun segnalino fazione sul segnapunti.

## OBIETTIVO

Il vostro obiettivo in una partita in solitario è quello di costruire più Luoghi Fazione nel vostro Impero di quante carte conquistate il giocatore virtuale durante i 5 turni di gioco. Durante il gioco occorre tenere traccia dei Punti Vittoria ottenuti, proprio come in una partita normale. Se sconfiggete il giocatore virtuale costruendo più Luoghi Fazione rispetto alle carte conquistate, potete registrare i Punti Vittoria ottenuti per confrontarli con la vostra prossima partita... e cercare di superarli.

## PREPARAZIONE

Preparare il gioco utilizzando le regole presenti a pagina 5 con le seguenti modifiche:

- ✘ Utilizzate una sola Fazione, quella che avete scelto e con cui volete giocare.
- ✘ Prendete le 16 Carte Attacco, mescolatele e mettetele in una pila a faccia in giù di fronte alla Scheda Fazione del vostro Impero.
- ✘ Rivelate la prima Carta Attacco in cima al mazzo.

## CARTE ATTACCO

Le Carte Attacco vengono utilizzate per determinare quale Luogo Fazione del giocatore sarà raziato dal giocatore virtuale.

## BERSAGLIO



Il gioco prosegue per 5 turni divisi in 5 fasi ciascuno. Le prime quattro fasi sono le stesse di una partita tra più giocatori; mentre la quinta fase rappresenta l'attacco del giocatore virtuale.

Utilizzate le regole per più giocatori con le seguenti modifiche:

### FASE DI ESPLORAZIONE

Invece della normale procedura della Fase di Esplorazione, seguite quanto descritto qui di seguito:

1. Pescate la prima carta dal vostro mazzo Fazione e aggiungetela alla mano.
2. Pescate le prime 4 carte dal mazzo comune, ponetele a faccia in su al centro dell'area di gioco, e sceglietene una ponendola nella vostra mano.
3. Mescolate le rimanenti tre carte e pescate una carta a caso per il giocatore virtuale. Ponetela a faccia in su nella sua area di gioco, di fronte al vostro Impero.
4. Rivelate le restanti due carte e sceglietene una per la vostra mano.
5. Posizionate l'ultima carta nella zona del giocatore virtuale, accanto alla prima.

### FASI DI PRODUZIONE, AZIONE E PULIZIA

Eseguite queste fasi solo per voi stessi. Il giocatore virtuale non riceve alcun Bene né compie alcuna azione.

Trattate le due carte del giocatore virtuale ricevute nella Fase di Esplorazione come suoi Luoghi e le Carte Attacco rivelate come Contratti del vostro avversario.

**NOTA:** Quando si Razzia un Luogo di un giocatore virtuale, non lo si trasforma in una Fondazione, ma si elimina semplicemente la carta.

### FASE DI ATTACCO DEL GIOCATORE VIRTUALE

Dopo la Fase di Pulizia segue la Fase di Attacco del giocatore virtuale:

Prendete i Luoghi del giocatore virtuale e metteteli da parte in una pila chiamata Conquiste. Le carte nel mazzo Conquiste saranno contate alla fine del gioco e il loro numero confrontato con il numero di Luoghi Fazione presente nel vostro Impero, definendo se avrete vinto la vostra partita in solitario.

Conducete l'attacco due volte con le seguenti modalità:

1. Rivelate la Carta Attacco in cima al mazzo e posizionala sopra le Carte Attacco precedentemente rivelate, in modo che il Bersaglio di ogni carta sia visibile. I Beni

raffigurati sulle carte Azione permettono di stabilire quale Luogo sarà Raziato dal giocatore virtuale.

**NOTA:** Il giocatore virtuale potrà raziare 1 solo Luogo per attacco.

2. Controllate il tipo di Bene presente nel primo Bersaglio (ovvero quello della Carta Attacco posta più in alto) e verificate in quali dei vostri Luoghi Comuni è presente lo stesso Bene nel campo Razzia.

A) Se non trovate una carta che presenta lo stesso Bene, non accade nulla e potete procedere all'attacco successivo (o al turno successivo se si sono già effettuati due attacchi).

B) Se invece trovate dei Luoghi in cui il Bene corrisponde, verificate per questi Luoghi se l'altro Bene presente nel campo Razzia corrisponde al Bene indicato nel Bersaglio della seconda Carta Attacco. Se non corrisponde per alcuna carta, verificate se c'è corrispondenza con la terza Carta Attacco, e così via finché non trovate almeno una corrispondenza o non finiscono le Carte Attacco da controllare. Se non vi è alcun Luogo da Raziare non accade nulla e si può procedere all'attacco o al turno successivo.

**NOTA:** Non controllate ogni possibile combinazione disponibile. Controllate solo le coppie di Beni composte dal primo Bersaglio e da uno dei successivi, nell'ordine in cui le Carte Attacco sono state rivelate sul tavolo.

C) Quando si trova un Luogo Comune in cui sia presente una coppia di Beni corrispondente ai Beni Bersaglio, quel Luogo viene immediatamente Raziato dal giocatore virtuale.

**NOTE 1:** Una volta che l'obiettivo dell'attacco del giocatore virtuale è determinato, Razziate il Luogo. Il giocatore virtuale non riceve alcun Bene, né il Luogo viene trasformato in Fondazione. Il Luogo Raziato viene aggiunto alla pila Conquiste del giocatore virtuale.

**NOTE 2:** I gettoni Difesa non proteggono il tuo Luogo dall'attacco del giocatore virtuale.

D) Se si dispone più di un Luogo con entrambi i Beni corrispondenti ai Bersagli, l'attacco prioritario è in funzione al tipo di Luogo. L'ordine di precedenza nella Razzia è il seguente:

1. Luogo Azione.
2. Luogo Speciale.
3. Luogo Produzione.

# PARTITA IN SOLITARIO

Se c'è ancora più di un Luogo che soddisfa questi criteri, il Luogo Razziato sarà quello con il costo di costruzione più alto (in termini di numero di Risorse). Se c'è un pareggio nei costi di costruzione, dovrete considerare la Pietra come un Bene più prezioso rispetto al Legno e il Luogo con più Pietre nel suo costo sarà quello Razziato. Se ci sono ancora Luoghi dello stesso valore, allora sarà a vostra discrezione quale carta Razziare.

**E** Spostate le due Carte Attacco appena utilizzate per determinare il Luogo Razziato agli ultimi posti nella linea dei Bersagli - cioè in fondo alla pila delle Carte Attacco rivelate.

Una volta che entrambi gli attacchi sono risolti, procedete al turno successivo (a meno che quello appena terminato non fosse l'ultimo).

## ESEMPIO DI UN ATTACCO DEL GIOCATORE VIRTUALE

È il secondo turno. Stai giocando con i Romani. Viene rivelata una Carta Attacco con il Legno come Bersaglio. Il precedente Bersaglio era un Lavoratore e quello ancora prima era Oro. Controllando il campo razzia dei tuoi Luoghi scopri che possiedi quattro Luoghi con Legno: la Falegnameria, il Mercato, il Falegname e il Legnaio. Quindi verifichi se uno di questi Luoghi possiede anche 1 lavoratore nel campo Razzia, ma nessuno di questi Luoghi corrisponde. Verificando la presenza dell'Oro nel campo Razzia si hanno 2 riscontri: la Falegnameria e il Mercato. Per determinare quale Luogo debba essere raziato si controlla l'abilità: la Falegnameria è un Luogo Speciale, mentre il Mercato è un Luogo Azione, e se ne deduce che sarà il Mercato ad essere attaccato.

## I GIAPPONESI IN UNA PARTITA IN SOLITARIO

Se utilizzate la Fazione Giapponese nella vostra partita in solitario, quando il primo Bersaglio del giocatore virtuale è un Punto Vittoria e c'è un altro Punto Vittoria su una qualsiasi altra Carta Attacco, il giocatore virtuale attaccherà un Luogo Fazione.

Se si dispone di più di un possibile Luogo Fazione raziabile, il giocatore virtuale compirà Razzia sui Luoghi che forniscono una carta nel campo Contratto oppure, in ordine decrescente: Gettone Razzia, Oro, Punto Vittoria, Pietra, Lavoratore, Cibo, Legno. Se vi è più di una carta che può essere attaccata, allora determinate il Luogo in base alle sua abilità o in base al costo di costruzione, nello stesso modo precedentemente descritto.

Quindi spostate le due carte Attacco utilizzate per determinare il Luogo Razziato nelle ultime posizioni della linea dei Bersagli.

**NOTE:** I Samurai non proteggono i tuoi Luoghi dagli attacchi del giocatore virtuale, ma potete utilizzare i Samurai per fare punti con la carta Castello del Daimyo.

## FINE DEL GIOCO

Dopo il quinto turno, si contano tutte le carte presenti nelle Conquiste del giocatore virtuale. Se il giocatore virtuale possiede un numero di carte pari o superiore al numero di Luoghi costruiti nel vostro Impero, avete perso. Al contrario se avete più Luoghi di quante sono le carte presenti nelle Conquiste del giocatore virtuale, avete vinto la vostra partita in solitario. A questo punto dovrete contare i Punti Vittoria dei Luoghi giocati e aggiungerli a quelli ottenuti nel corso del gioco. Il risultato finale sarà il punteggio che dovrete battere nella vostra prossima partita in solitario. A questo punto potrete confrontare il risultato ottenuto anche sulla Tabella dei Titoli.

### TABELLA DEI TITOLI

<30	PAESANO
30+	SERVITORE
40+	SCUDIERO
50+	CAVALIERE
60+	CASTELLANO
70+	RE
80+	IMPERATORE

Prendi la carta Mercato e mettila nella pila delle Conquiste. Sposta le due carte utilizzate per definire l'attacco contro il Mercato in fondo alla fila.



GAME DESIGN: Ignacy Trzewiczek  
REGOLE GIOCO IN SOLITARIO: Maciej Obszański  
ILLUSTRAZIONI: Tomasz Jędruszek, Jarosław Marcinek, Mateusz Bielski, Rafał Szymba  
GRAPHIC DESIGN: Rafał Szymba  
SUPPORTO GRAFICO: Michał Oracz, Maciej Mutwil  
MANUALE DI GIOCO: Łukasz Piechaczek  
TRADUZIONE: Andrea Vigjak  
REVISIONE ALLA TRADUZIONE: Guido Villa  
IMPAGINAZIONE EDIZIONE ITALIANA: Delia Arnone / 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](mailto:info@pendragongamestudio.com).



© 2014 PORTAL GAMES  
ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Polonia  
[portalgames.pl](http://portalgames.pl), [portal@portalgames.pl](mailto:portal@portalgames.pl)

Imperial Settlers & Portal Games. Tutti i diritti riservati.  
RINGRAZIAMENTI SPECIALI A MACIEJ OBSZAŃSKI  
Molte grazie a: Grant Rodiek, Ignacio Assaf, Robin Lees, Michiel Hendriks, Merry, Ryu, Cierń, Walec, Multidej, Roberta Ascrizzi.  
Un ringraziamento speciale al primo fan BGG di Imperial Settlers - Jeff Patino.  
Per la versione italiana: Guido Villa



Publicato 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](http://www.pendragongamestudio.com) - [pendragongamestudio@gmail.com](mailto:pendragongamestudio@gmail.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



# HEXEMONIA

**Hexemonia** è un gioco strategico e di gestione in cui da 2 a 4 giocatori competono per l'egemonia della propria città-stato, in una lotta senza quartiere per il controllo e lo sfruttamento del territorio e delle sue risorse.

Ogni giocatore dovrà far prosperare la propria città-stato accumulando ricchezze, conquistando le terre limitrofe, espandendo la città e ottenendo il favore divino.

Ma nel gestire le vostre terre non scordatevi dei vostri avversari, che potrebbero essere attratti dalle vostre ricchezze e, con l'aiuto delle divinità dell'Olimpo, sorprendervi nel momento meno opportuno.



[www.pendragongamestudio.com](http://www.pendragongamestudio.com) - [pendragongamestudio@gmail.com](mailto:pendragongamestudio@gmail.com)



# STAY AWAY!

Un Contagioso Horror Game

Un gruppo di archeologi è misteriosamente sparito durante una spedizione sull'isola riemersa di R'lyeh.

Tu sei il membro della squadra di recupero, inviata in soccorso.

Dovrai investigare sull'accaduto, ma attento perché non tutto è ciò che sembra...

Avrai bisogno di intuito, nervi saldi e occhi aperti se vuoi sopravvivere e vincere il gioco.



Sbarra le porte, metti in quarantena un sospetto, ubriacati con un whiskey, prendi un lanciafiamme o dattela a gambe... ma guardati le spalle, perché La Cosa è più vicina di quanto tu possa pensare!



[www.pendragongamestudio.com](http://www.pendragongamestudio.com) - [pendragongamestudio@gmail.com](mailto:pendragongamestudio@gmail.com)

# RIEPILOGO DELLE REGOLE

## PANORAMICA DEL GIOCO

Il gioco è composto da 5 turni, ognuno diviso nelle seguenti quattro fasi:

- 1. FASE DI ESPLORAZIONE** - I giocatori acquisiscono nuove carte.
- 2. FASE DI PRODUZIONE** - I giocatori ricevono Risorse, Lavoratori, Gettoni Razzia, ecc. prodotti dalla propria Fazione.
- 3. FASE DELLE AZIONI** - La fase principale del turno. I giocatori usano le loro carte, i Beni, i Lavoratori, ecc. per effettuare azioni per espandere il loro Impero e segnare Punti Vittoria.
- 4. FASE DI PULIZIA** - I giocatori scartano tutte le Risorse, i Lavoratori, l'Oro e i Gettoni utilizzati o meno.

## FASE DI ESPLORAZIONE

Ogni giocatore acquisisce **3 NUOVE CARTE** e le aggiunge alla mano. 1 carta è tratta dal suo Mazzo Fazione e 2 carte derivano dal Mazzo Comune.

## FASE DI PRODUZIONE

Ogni giocatore raccoglie i Beni dalla Scheda Fazione, dai Contratti e dai Luoghi Produzione.

## FASE DELLE AZIONI

**AZIONI DISPONIBILI:**

- ✖ **COSTRUIRE UN LUOGO** (Scartate il costo di costruzione in risorse per costruire il Luogo).
- ✖ **FARE UN CONTRATTO** (Scartate 1  per fare un Contratto).
- ✖ **RAZZIARE** (Scartate 1  per razzare una carta dalla vostra mano o 2  per Razzare una Carta Comune nell'Impero di un avversario. I Luoghi Comuni dell'avversario Razziati vengono trasformati in Fondazioni).
- ✖ **ATTIVARE UN LUOGO AZIONE.**
- ✖ **SPENDERE 2 LAVORATORI PER OTTENERE 1 RISORSA O 1 CARTA DAL MAZZO.**

## BENI E ICONE

-  **CARTA**
-  **PUNTO VITTORIA**
-  **LAVORATORE**
-  **GETTONE RAZZIA**
-  **GETTONE DIFESA**
-  **GETTONE D'ORO**
- RISORSE:**
  -  **CIBO**,  **LEGNO**,  **PIETRA**
  -  **LUOGO O FONDAZIONE**

## ABILITÀ DEI LUOGHI

- ✖ **LUOGHI PRODUZIONE** - Si guadagnano i benefici **IMMEDIATAMENTE** dopo che un Luogo viene costruito e durante ogni **FASE DI PRODUZIONE** successiva.
- ✖ **LUOGHI SPECIALI** - Le loro abilità sono attive nel corso dell'intero turno, o conferiscono Beni in seguito alla realizzazione di determinate azioni.
- ✖ **LUOGHI AZIONE** - Se volete utilizzare le abilità di questi Luoghi posizionate sulla carta un vostro Lavoratore, o i Beni indicati.

## RICORDA!

- ✖ I Gettoni d'Oro () possono essere utilizzati al posto di qualsiasi Risorsa (Legno, Pietra, Cibo), ma non viceversa. I Gettoni d'Oro non possono essere scambiati con segnalini di Risorse.
- ✖ Risorse, Lavoratori e Gettoni nella riserva del giocatore devono essere visibili a tutti i giocatori.
- ✖ Ogni volta che è permesso pescare una carta, potete scegliere se pescare dal mazzo Comune o da quello Fazione, salvo diversa indicazione specifica.
- ✖ Nel caso fossero terminate le carte del Mazzo Comune, rimescolate gli scarti a formare un nuovo Mazzo. Le Carte Fazioni scartate non vengono mai rimescolate.
- ✖ Speciale: **OGNI VOLTA CHE SI COSTRUISCE...**: Ogni volta che un giocatore costruisce un Luogo Speciale che concede Beni per la costruzione di un certo tipo di Luogo, lo stesso Luogo conta per l'abilità indicata.
- ✖ Bonus di Produzione / di Costruzione: **1 BENE PER UN COLORE DI** : Ogni volta che un Luogo fornisce Beni a seconda del numero di Luoghi di un certo colore, questo (se il suo colore è lo stesso) deve essere incluso nel conteggio del numero di Beni che fornisce.

## FINE DEL GIOCO

Dopo il quinto round ogni giocatore calcola il proprio punteggio finale. Aggiungete il valore dei Punti Vittoria dei Luoghi presenti nel vostro Impero al punteggio presente sul segnapunti. Ogni **LUOGO COMUNE** vale **1 PV**, ogni **LUOGO FAZIONE** vale **2 PV**.

Alcuni Luoghi Speciali giapponesi (Altare, Cancelli) premiano il giocatore con Punti Vittoria extra al termine della partita.

Il giocatore con **PIÙ PUNTI VITTORIA** è **IL VINCITORE**.

In caso di **PARITÀ**, il vincitore sarà il giocatore con il maggior numero di Lavoratori e Risorse avanzate. Se i giocatori sono ancora in parità, il vincitore sarà il giocatore con il maggior numero di carte rimaste in mano. Se c'è ancora un pareggio, i giocatori condivideranno la vittoria..

## PROSSIMAMENTE!

**CERCA I MAZZI D'ESPANSIONE  
CON NUOVE CARTE COMUNE E FAZIONE**



**AGGIUNGI NUOVE CARTE & CREA  
IL TUO MAZZO FAZIONE PERSONALIZZATO!**